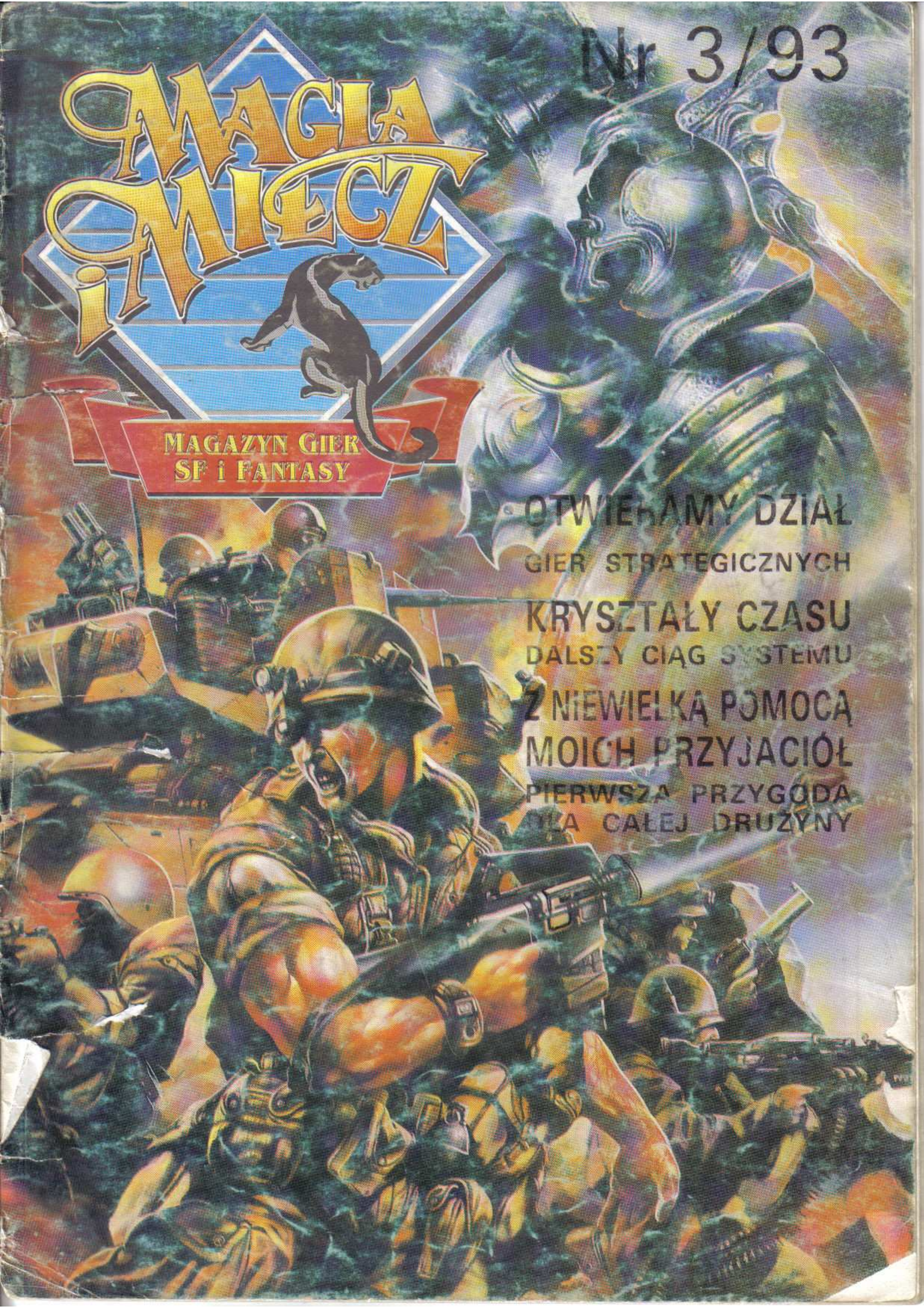

Nr 3/93
MAGIA i MIECZ
MAGAZYN GIER SF i FANTASY
OTWIERAMY DZIAŁ
GIER STRATEGICZNYCH
KRYSZTAŁY CZASU
DALSZY CIĄG SYSTEMU
Z NIEWIELKĄ POMOCĄ MOICH PRZYJACIÓŁ
PIERWSZA PRZYGODA DLA CAŁEJ DRUŻYNY



W CZWARTYM NUMERZE:

ROZSZERZENIE GRY „MAGIA I MIECZ"
nowe postacie, nowe czary

★

„KRYSZTAŁY CZASU"
tworzenie nowych bohaterów

★

NOWA PRZYGODA DLA CAŁEJ DRUŻYNY

★

„BATTLETECH" – RECENZJA

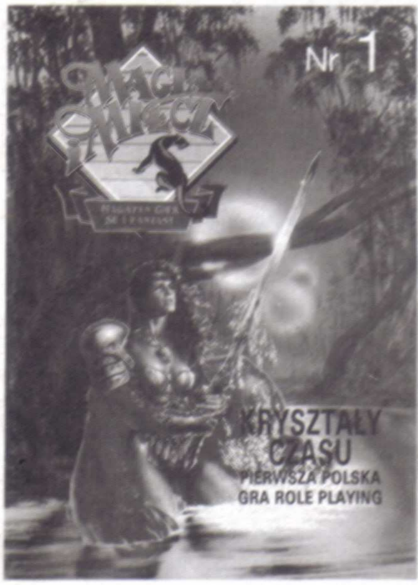
★

NOWE ZADANIE W GRZE STRATEGICZNEJ

★

... i nie tylko!

Poprzednie numery jeszcze w prenumeracie i sprzedaży





FIGURKI
METAL MAGIC

DO „KRYSZTAŁÓW CZASU" „MAGII I MIECZA" I INNYCH SYSTEMÓW RPG

LUDZIE
B2. Wiedźma
B3. Mag
B4. Amazonka
B5. Pielgrzym
B6. Wróżka
B15.Nekromanta
B16.Łucznik 1
B17.Czarodziejka i smok
B18.Czarownik z mag.laską
B32.Kapłan 1
B33.Łucznik 2
B34.Łowca
B35.Gwardzista z DW toporem
B36 Wojownik z mieczem
B37.Złodziej z dwoma mieczami
B82.Barbaryńca z DW mieczem
B20.Rycerz dowódca
B21.Rycerz z halabardą
B22.Rycerz z włócznią
B23.Rycerz z mieczem
B24.Rycerz z DW mieczem
B45.Rycerz z DW toporem
KRASNOLUDY
A10.Złodziej z krótkim mieczem
A11:Berserker bojowym toporem
A38.Wojownik (dowódca)
A39.Wojownik z maczugą
A40.Wojownik z młotem 1
A41.Wojownik z młotem 2
A42.Wojownik z bojowym z toporem
A43.Berserker z mieczem
A44.Wojowniczka z bojowym toporem
ELFY
Ciemne Elfy
B12.Wojownik z szablą
B13.Wojownik z kuszą i szablą
B14.Wojownik z mieczem
B46.Wojownik z włócznią
B47.Czarownik
Wysokie Elfy
B48.Rycerz z włucznią
B49.Łucznik
B50.Wojownik z mieczem
B51.Wojownik z szablą
B52.Wojownik z DW toporem
B53.Rycerz z mieczem na koniu.
PÓŁOLBRZYMY
C25.Wojownik z kolcem
C54.Czarny Rycerz z DW toporem
POTWORY
Szkielety
B55.Wojownik z maczugą
B56.Wojownik z kosą 1
B57.Wojownik kosą 2
B58.Wojownik z szablą
B59.Wojownik z toporem
B60.Wojownik z halabardą
Trupień
B61.Wojownik z szablą
ORKI I PÓŁORKI
B62.Wojownik z mieczem
B63.Wojownik z maczugą
B64.Wojownik z halabardą i tarczą
B65.Dowódca z maczugą i tarczą
GOBLINY
A66.Łucznik 1
A67.Łucznik 2
A68.Łucznik 3
A69.Łucznik 4
A70.Łucznik 5
A71.Wojownik z szablą 1
A72.Wojownik z DW toporem
A73.Wojownik z maczugą
A74.Wojownik z szablą 2
A75.Wojownik z halabardą
OGRY
D28.Ogr z maczugą 1
D29.Ogr z cepem
D76.Ogr z młotem
D77.Ogr z maczugą 2
SMOKI małe
C26.Smok 1
C27.Smok 2
C78.Smok 4
C79.Smok 5
duże
E31.Smok 3
INNE
D30.Minotaur z toporem
C80.Demon
C81.Gargoyla z maczugą

W obecnej chwili figurki są dostępne tylko w niektórych sklepach z grami. Największy wybór jest w Warszawie na ul. Wilczej 71 w księgarni „U Izy". Można także zamawiać wzory figirek oraz kości K10 pocztą w firmie Gniadex, 00-785 Warszawa, ul. Grottgera 3 m. 13. Jednak minimalne zamówienie to 10 wzorów (związane to jest z wymaganą przez pocztę wielkością paczki).

MIECZEM I MAGIĄ

Drodzy Czytelnicy!

Na wstępie chciałbym gorąco przeprosić wszystkich tych, którzy czekali i czekali i czekali na ten trzeci numer Magii i Miecza, a jego ciągle nie było i nie było. Chciałbym móc użyć znanej formułki i napisać, iż to opóźnienie nastąpiło z przyczyn obiektywnych i całkowicie niezależnych od redakcji, ale nie byłaby to cała prawda. Mam jedynie nadzieję, że w przyszłości Wasza cierpliwość nie będzie wystawiana na podobne próby.

A teraz do spraw przyjemniejszych. Jest w tym, trzecim numerze kilka rzeczy nowych. Pierwsza z nich to objętość. W wielu listach zarzucano nam (nota bene - niezbyt słusznie) zbyt małą objętość w stosunku do ceny. Zauważcie jednak proszę, iż każdy z kolejnych numerów jest o cztery strony grubszy od poprzedniego. Jeżeli utrzymamy tę tendencję, to łatwo obliczyć, że styczniowy numer z roku 2000 będzie liczył przynajmniej 364 strony. Czego sobie i Wam życzymy. Niestety nie potrafię w tej chwili powiedzieć ani ile będzie kosztował, ani w jakiej walucie ta cena będzie wyrażona.

Druga, znacznie ważniejsza i zasługująca na bardziej poważne traktowanie nowość to nowe działy, które mam nadzieję zagoszczą na naszych łamach na stałe. Najbardziej obszernym z nich i mającym największy ciężar gatunkowy jest dział gier strategicznych. Redagowany jest on w całości przez jedną osobę i jakby nieco poza gronem, wymienionym w stopce. W związku z tym powinien być traktowany jak niezależny dodatek do Magii i Miecza, której zasadniczy charakter i ukierunkowanie przede wszystkim na gry fabularne w najmniejszym nawet stopniu się nie zmieniają. Uważamy jednak, że gry strategiczne są na tyle interesującym i znaczącym rodzajem gier, a ponadto posiadają tak ogromną ilość zagorzałych zwolenników, że powinny u nas znaleźć swoje miejsce. Co niniejszym uczyniły.

Dwa kolejne nowe działy to LISTY oraz KLUBY. Chcielibyśmy, aby były one działami stałym, goszczącymi w każdym numerze pisma. O ile w przypadku listów jest wielce prawdopodobne, a chyba nawet pewne, o tyle wiadomości klubowe docierają do nas dość skąpo i, o ile nic się nie zmieni, zapewne nie będziemy dysponowali dostateczną ilością materiałów, by ten dział pojawiał się co miesiąc. Będziemy bardzo mile zaskoczeni, jeśli stanie się inaczej. Czego sobie i Wam życzymy.

Z satysfakcją i wdzięcznością muszę stwierdzić, że sztuka pisania listów nie całkiem jeszcze zanikła, a moja osobista niechęć do komunikowania się na piśmie na szczęście nie jest jeszcze chorobą ogólną. Dziękujemy za już i prosimy o jeszcze. Ponieważ jesteśmy limitowani objętością nie możemy odpowiadać na bieżąco na wszystkie zawarte w listach pytania, ustosunkowywać się do wszystkich propozycji. Będziemy to robili sukcesywnie, wyławiając najciekawsze problemy zarówno z korespondencji, która właśnie nadeszła, jak i wracając do tej, którą otrzymaliśmy nieco wcześniej. Tylko, oczywiście, stała prośba - piszcie, piszcie, piszcie... Chciałbym tutaj zasygnalizować, podpowiedzieć pewnien temat, z którym się nosimy i który wkrótce doczeka się szerszego potraktowania. Mam na myśli kwestie językowe - musimy wspólnie stworzyć jeśli nie język, to choćby dialekt gier fabularnych, znaleźć najbardziej trafne polskie odpowiedniki powszechnie stosowanego nazewnictwa i terminów angielskich - chodzi tu nie tylko o rzeczy tak podstawowe jak choćby nieszczęsny NPC (non-player character), ale również o nazwy potworów, czarów, przedmiotów magicznych, itd. Nie jest to tylko kwestia akademicka, gdyż naprawdę istnieją już polskie tłumaczenia wielkich systemów RPG i należało by je jakoś ujednolicić pod względem językowym, choćby po to, żeby te same rzeczy nie nosiły miliona różnych nazw.

Nasz podstawowy dział - KRYSZTAŁY CZASU - ma w tym numerze dość szczególny charakter. Sami to stwierdziliście, jeśli już przejrzeliście cały numer. No cóż, nieodrodną częścią każdego systemu fabularnego są tabele, tabelki i zestawienia. Nie martwcie się, będzie ich jeszcze więcej. W następnym numerze zamieścimy wreszcie system tworzenia własnych bohaterów, również obfitujący w równe kolumienki liczb.

Zamieszczamy również pierwszą z przygód, przeznaczonych dla całej drużyny. Skłamałbym, twierdząc, iż mamy ich tysiące - wręcz przeciwnie - nie mamy ich prawie wcale. Dlatego wielka prośba - jeśli ktoś napisał coś własnego, stworzył przygodę (niekoniecznie utrzymaną w konwencji KRYSZTAŁÓW CZASU), która bawiła zarówno jego, jak i graczy - niech nie będzie samolubny i pozwoli również innym się zabawić. Będziemy wielce radzi mogąc ją przedstawić wszystkim, którzy zaglądają do naszego pisemka. Oczywiście po dogłębnej i wnikliwej analizie, hej!

To tyle teraz. Pozdrowienia dla wszystkich stałych i niestałych. Piszcie.

(djt)

MIECZEM I MAGIĄ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń

Wydawca MAG s.c.

Adres do korespondencji
„SFERA" Sp. z o.o.
WARSZAWA
ul. Madalińskiego 21/37

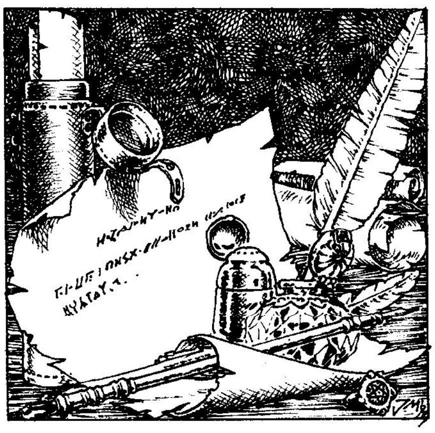
Skład *ComSet tel. 25-70-13*

Nasz apel z poprzednich numerów o miliony listów zaczyna spotykać się z odzewem, może jeszcze nie tak szerokim, jak pragnęlibyśmy, jednak już usprawiedliwiającym zasadność powołania do życia rubryki LISTY (fanfary, proszę!). Mamy nadzieję, że stałej.

Postaramy się odpowiadać na Wasze listy nie tylko tutaj, w tej rubryce, gdzie z konieczności problemy będą musiały być traktowane nieco wybiórczo, ale również indywidualnie. W związku z tym wielka prośba - postarajcie się pamiętać o umieszczaniu swoich adresów nie tylko na kopercie, ale również wewnątrz, na samym liście. Koperty po oddzieleniu od zasadniczej treści korespondencji mają dziwny zwyczaj popadania we frustrację, wywołaną zapewne nagłą utratą znaczenia, i wędrowania w miejsca, w których nie zawsze możemy je odnaleźć.

Na razie, w tym numerze, mocno się ograniczyliśmy w objętości fragmentów i wyborze problemów, zawartych w listach. Musimy zobaczyć jak to wygląda w praniu. Być może w przyszłości powiększymy tę rubrykę, by rzeczywiście odpowiadać na wszystkie Wasze pytania.

Piszcie, piszcie, piszcie, piszcie ...



Ponieważ jest to pierwsza edycja tej rubryki, a i samo pismo nie pokryło się jeszcze patyną pozwolimy sobie na rzecz, której właściwie nie powinno się robić - na stronnicze zamieszczenie kilku fragmentów, reprezentujących ten ton w Waszych listach, który szczególnie słodko brzmi w naszych uszach:

Bardzo się cieszę, że komuś zechciało się być prekursorem gier RPG na polskim rynku. I od razu chciałbym zapewnić, że Wasze obawy, dotyczące pisma, Waszej ewentualnej przyszłości są nieuzasadnione. Kto choć raz zakosztuje smaku przygody w grach role playing, ten będzie to musiał robić dalej, gdyż chęć gry (a nawet prowadzenia systemu) jest silniejsza od wszystkiego. Możecie więc być przekonani, że Wasze pismo, Wasz pomysł propagowania gier fantasy na pewno chwyci. Jeszcze zobaczycie, że zostaniecie zmuszeni przez wiernych czytelników do zwiększenia nakładu, objętości, częstszego wydawania Waszego pisma.

Michał Narczewski
(uczeń LO, 19 lat)
Gdańsk Oliwa

18 wiosen czekałem na taką gazetę. Pisałem do klubów, stowarzyszeń i nic. A tu nagle Wy! Chwała Wam za to. Prawie podarłem kopertę, gdy zobaczyłem na niej pieczątkę GNIADEXU *(nasz dystrybutor - przyp.red.)*, a środku... Magia i Miecz, a w niej... Kryształy Czasu. Ten facet, który to napisał powinien być bogiem w tej grze! (...) Do treści i formy miesięcznika nie mogę mieć żadnych pretensji, bo po prostu nie ma żadnych wad! *(hmmm...)* Możecie pisać nawet na płytach chodnikowych i tak będę Was kupował!

Tomasz Wojasiński

Bardzo mnie ucieszyło pojawienie się Magii i Miecza, pisma, które powinno ukazać się już dawno. Tym bardziej należy panom podziękować i pogratulować pomysłu. Mam jedynie nadzieję, że nie skończy się na jednym czy dwóch numerach, tak jak stało się kilka lat temu z podobnym wydawnictwem pt. Joker. *(my również...)*

Sławomir S. Szlachciński

Przepraszamy za tę odrobinę próżności, jednak - wierzcie lub nie, kochani - ale ten ton pobrzmiewa niemal we wszystkich listach, które otrzymaliśmy. Jeszcze milej by było, gdybyśmy rzeczywiście na te wszystkie pochwały zasługiwali. Dziękujemy jednak z głębi serca, bardzo nas Wasze miłe słowa podnoszą na duchu.

W Kryształach Czasu używana jest kostka 10-ścienna, a u nas kostką klasyczną jest sześcienna. Czy można nabyć taką, 10-ścienną, kostkę?

Robert Oleszczuk
Gdynia

Wybrałem króciutki fragmencik, sygnalizujący ogromny problem, który pojawia w bardzo wielu listach. Systemy RPG rzeczywiście używają niestandartowych kostek, począwszy od 4-ściennych aż do 20-ściennych (chociaż widziałem różne wynalazki, nawet kości procentowe, 100-ścienne), które na naszym rynku są po prostu niedostępne. W tym numerze zamieszczamy ładne zdjęcie kompletu takich kostek - dla wszystkich, którzy nie bardzo wiedzą jak one wyglądają. Kryształy Czasu i tak bardzo się pod tym względem ograniczają. Można tylko powtórzyć dobre rady na temat sposobów zastępczych. Jednym z nich są żetony - dwa zestawy po 10, ponumerowane od 0 do 9. W przypadku konieczności wykonania rzutu procentowego należy te żetony losować z dwóch pudełek - jeden zestaw to dziesiątki, drugi jedności. Innym sposobem jest wykonanie dwóch rzutów 2K6, czyli dwiema kostkami sześciennymi (odpowiednio dla dziesiątek i jedności), ignorując wyrzucone dwie 6 oraz odejmując jeden od wyniku. Mam jednak również dobrą wiadomość - postanowiliśmy sprowadzić z zagranicy pewną, na razie bardzo ograniczoną, ilość oryginalnych kostek 10-ściennych. Już są zamówione, zapłacone i podobno wysłane. Będą one sprzedawane w kompletach po 2 sztuki wysyłkowo za zaliczeniem pocztowym przez GNIADEX (00-785 Warszawa, ul.Grottgera 3 m.13; cena w tym przypadku będzie wynosiła 30000 zł za komplet), firmę w której można również zamawiać prenumeratę MiM oraz przez księgarnię U Izy (Warszawa, róg Wilczej i Emilii Plater).

Problemem wielu osób, pasjonujących się grami planszowymi jest brak partnerów go gry. Sam aktualnie jestem w takiej sytuacji - mając w domu praktycznie wszystkie tytuły, jakie ukazały się w Polsce - mogę sobie co najwyżej pozwolić na walkę sam ze sobą, czego niestety nie da się porównać do starcia z drugą osobą. Piszę starcia - gdyż moim konikiem są gry strategiczne - batalistyczne, choć nie stronię od innych.

W takiej sytuacji logicznym byłoby stworzenie specjalnej rubryki dla osób poszukujących partnerów do gry.

Jarosław Andruszkiewicz
(student, 24 lata)
Warszawa

Oczywiście, że tak - taka rubryka z pewnością z czasem stanie się konieczna jako twór osobny, zajmujący swoje stałe, określone miejsce w piśmie. Zależy to tylko od ilości otrzymanych przez nas zgłoszeń. Dużym ułatwieniem z poszukiwaniu partnera do gry mogą być kluby miłośników gier - są to przecież zrzeszenia ludzi, zjednoczonych jedną pasją - grać... Na razie jednak, na dobry początek, pozwalamy sobie zamieścić Twój adres:

Jarosław Andruszkiewicz
ul. Maklakiewicza 2/2
Warszawa

i jeszcze raz...

Od 2 lat jestem miłośnikiem RPG WARHAMMER. Głównym powodem, dla którego do was piszę jest chęć poznania innych grających w tym systemie. W grupie znajomych pozostaję głównym MG i scenariusze innych opierają się na moich tłumaczeniach francuskiego podręcznika gry. Chciałbym nawiązać kontakt z innymi MG w celu wymiany doświadczeń, scenariuszy oraz publikacji dodatkowych do systemu WH. Jeszcze bardzo gorąca prośba: moja książka do gry z powodu nadmiernej eksploatacji straciła kilka stron. Był wśród nich cały przewodnik konsumenta z cenami towarów i ich wagą. Czy ktoś mógłby mi przesłać kserokopie tych stron (język obojętny). Z góry dziękuję.

Cyryl Lechowicz
Os. B.Śmiałego 32 B m. 15
60-682 Poznań

I to na razie wszystko - muszę niestety zmieścić się na jednej kolumnie. Pozdrowienia dla wszystkich wojowników, magów, kapłanów, złodziei... (dla zwykłych ludzi również - nie traćcie nadziei - I TY ZOSTANIESZ PALADYNEM!). Piszcie, piszcie, piszcie, piszcie... *(djt)*

SAMOTNA PRZYGODA

JEDEN GRACZ I JEDEN MISTRZ GRY TO WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBA

Młody kapłan ostrożnie stawia stopę na szczeblu przerdzewiałej, żelaznej drabiny. Przybył tu w poszukianiu legendarnych skarbów Alcar-Thana. Jest Noc Zmarłych - ta jedyna, szczególna noc i stojący w pełni księżyc oświetla prowadzącą przez cmentarz ścieżkę. Po poszukiwaniach wśród zwietrzałych, pokruszonych nagrobków znalazł w końcu wejście do podziemnych krypt, ukryte w przerośniętych kolczastych krzewach. Z zapaloną latarnią, z przygotowaną tarczą i ciężkim młotem kapłan schodzi do podziemi - samotnie.

Samotnie? W jaki sposób chce przeżyć bez wojownika, który będzie odganiał potwory, bez maga, mogącego przełamać magiczne zapory zagradzające z pewnością drogę poprzez podziemia, wreszcie bez złodzieja, otwierającego zamki, usuwającego pułapki i odnajdującego ukryte skarby? Musi być szalony, żeby wyruszać na taką wyprawę bez grupy służących mu pomocą towarzyszy!

Wcale nie jest, podobnie jak gracz, który go prowadzi. Prawdą jest, że większość systemów gier fabularnych została stworzona z myślą o tym, że towarzyszące im przygody będą rozgrywane przez grupę przynajmniej czterech postaci o różnych profesjach, prowadzonych przez taką samą liczbę graczy. Jednakże przygody dla jednej postaci mają pewne znaczące zalety i nie powinno się o nich zapominać, nawet jeśli Mistrz Gry musi sprostać nowym wyzwaniom, by gra toczyła się gładko i była logiczna.

Jedna z przyczyn, dla których warto projektować i prowadzić przygody dla jednej postaci jest natury praktycznej. Nawet dla grupy zaangażowanych i zainteresowanych grą osób czasem może być trudne znalezienie odpowiadających wszystkim terminów, w których mogłaby być rozgrywana długa, składająca się z wielu sesji przygoda czy kampania. Często się zdarza, że jedna czy dwie osoby są chętne do gry, jednak muszą z niej rezygnować gdyż pozostali gracze nie mają właśnie czasu.

Przeżywana samotnie przygoda zachęca również do rozwoju postaci i identyfikacji z nią w stopniu, z którym przygoda grupowa nie może się równać. Decyzje podejmowane przez gracza podczas samotnej wyprawy nie są ograniczane koniecznością pozostania z grupą czy też postępowania zgodnie z przyjętym przez grupę planem. Samotny gracz nie jest również narażony na niebezpieczeństwo stania się potakiewiczem, gdy bardziej wygadani członkowie grupy narzucają innym wszystkie ważne decyzje. Każda decyzja musi być podjęta samodzielnie przez gracza i dzięki temu ma on bardziej wyraźne poczucie rzeczywistego uczestnictwa w przebiegu zdarzeń i większą satysfakcję z odniesionych w przygodzie sukcesów. Taki gracz zwykle czuje się bardziej związany z prowadzoną postacią, głębiej się z nią identyfikuje - a przecież to właśnie jest sensem i istotą gier fabularnych.

W końcu wreszcie, konieczność rozegrania przygody dla jednej postaci często jest logiczną konsekwencją wydarzeń w dużej, grupowej przygodzie. Postać może mieć do wykonania jakieś specjalne, indywidualne zadanie lub też chce zbadać coś na własną rękę, niezależnie od grupy. Może zostać oddzielona przez wydarzenia od towarzyszy lub też zmuszona do rezygnacji z dalszej części grupowej wyprawy z powodów zdrowotnych. Można sobie wyobrazić ogromną ilość sytuacji, które wymagają rozegrania samotnej przygody.

Przygoda, przeznaczona dla jednego gracza musi oczywiście być napisana nieco inaczej niż taka, w której ma uczestniczyć cała grupa. Zagrożenia powinny być nieco mniejsze, a fabuła dostosowana do profesji postaci, jej poziomu doświadczenia i specjalnych umiejętności.

Planowanie przygody, jak wiedzą wszyscy Mistrzowie Gry, jest dopiero początkiem; najtrudniejszym wyzwaniom trzeba często stawić czoła dopiero w trakcie rozgrywki. W przypadku przygody dla jednej postaci niezwykle trudnym dla Mistrza Gry może się okazać bycie logicznym i sprawiedliwym i jednocześnie utrzymanie samotnego bohatera przy życiu. W jaki sposób tego dokonać? Jak poprowadzić interesującą, niebezpieczną przygodę, która będzie wyzwaniem dla gracza, ale nie śmiertelną pułapką i końcem kariery? Ten artykuł zawiera kilka podstawowych rad, przydatnych, by przetrwać samotną przygodę.

Po pierwsze musimy zdawać sobie sprawę z czym się zetkniemy. Jakie problemy są charakterystyczne dla samotnej przygody, a nie pojawiają się przy grze grupowej? Scenariusz przygody dla jednego gracza powinien te problemy omijać bądź umożliwiać ich rozwiązanie.

Problem pierwszy: Jeżeli samotny bohater zostaje w wyniku walki (lub innych okoliczności) pozbawiony przytomności, nie ma przy nim nikogo, kto mógłby go uleczyć. Tak więc jeden nieszczęśliwy rzut kostką może całkowicie zrujnować całą przygodę. W grze grupowej zwykle tylko poważny błąd w ocenie sytuacji może doprowadzić do wyelinowania wszystkich postaci, przy grze samotnej wystarczy zwykły brak szczęścia.

Problem drugi: Jeżeli cel przygody nie może zostać osiągnięty jednym podejściem, bohater będzie musiał wycofać się w jakieś bezpieczne miejsce, by odzyskać siły, a potem zmierzyć się z przygodą po raz wtóry. Jeśli napotka takie same przeszkody, prawdopodobnie nie zajdzie dalej niż za pierwszym razem. Duża drużyna może po prostu użyć czystej siły, by przedrzeć się na niższe poziomy podziemi lub w bardziej odległe rejony niezbadanych gór czy lasów. Samotny bohater prawdopodobnie nie będzie posiadał wystarczających sił, zapasów, ekwipunku, by dotrzeć do końca przygody i wrócić żywym do domu. Zostanie zmuszony do powtarzania bez końca wstępnych etapów przygody, niezdolny do przezwyciężenia początkowych przeszkód bez konieczności wycofania się, by wyleczyć rany i odzyskać siły.

Problem trzeci: Samotny gracz nie może liczyć na wspólne z innymi rozwiązywanie problemów, na grupową burzę mózgów, w wyniku której rodzi się najlepsze wyjście z trudnej sytuacji. Może polegać tylko na sobie i ewentualnie na Mistrzu Gry, dla którego również jest to dodatkowa trudność - musi pogodzić rolę bezstronnego źródła informacji z rolą doradcy, nie psując przy tym całej zabawy.

Opisane niżej metody radzenia sobie z tymi problemami zostały wypróbowane podczas sesji z uczestnictwem postaci dopiero rozpoczynających kariery, na niskich poziomach doświadczenia. Jednak takich metod może być tyle, ilu jest Mistrzów Gry. U podstaw opisywanych rozwiązań legło założenie, iż gra jest interesująca wtedy, gdy daje postaci możliwości rozwoju, a to wymaga zarówno stawiania przed nią rzeczywiście trudnych zadań, jak i umożliwienia jej przeżycia wielu przygód, przetrwania przez długi czas.

Przetrwanie

Samotny bohater, szczególnie niezbyt doświadczony, stoi przed nieustannym niebezpieczeństwem nagłej śmierci. Jego odporność na obrażenia może w ciągu jednej czy dwóch rund spaść do zera, pozostawiając go martwym lub nieprzytomnym i bezbronnym. Jeden rzut kośćmi może zdecydować o paraliżu lub śmiertelnym zatruciu w sytuacji, gdy w pobliżu nie ma nikogo, kto mógłby natychmiast go wyleczyć. Typowe, często stosowane pułapki i zagrożenia stają się nagle śmiertelnie niebezpieczne, gdy pod ręką nie innych, śpieszących z szybką pomocą członków drużyny.

Jednym z rozwiązań problemu nagłej śmierci może być - po prostu w jakiś sposób pozwolić postaci żyć bez względu na to, co się zdarzyło. Jest to oczywiście poważne naruszenie zasad gry, a jeśli gracz uświadomi sobie, że MG stosuje tego typu politykę, zapewne szybko straci zainteresowanie przygodą, z której wyeliminowane zostały wszelkie możliwości porażki.

Innym rozwiązaniem jest wprowadzenie postaci niezależnych, kontrolowanych przez Mistrza Gry (NPCów). Sprawdza się ono bardzo dobrze, jeśli nie jest nadużywane. Po prostu zbyt wiele postaci niezależnych może nadać przygodzie, która miała być przeznaczona dla jednego bohatera charakter zwykłej przygody grupowej z Mistrzem Gry, który wziął na swoje barki ciężar odgrywania tylu różnych ról, że cierpi na tym sama gra. Należy pamiętać o tym, że każda wprowadzona postać niezależna, mająca towarzyszyć bohaterowi przygody rozluźnia gracza i zmniejsza poczucie zagrożenia, a tym samym zaangażowanie w grę. Tego typu reakcja u gracza jest w tym przypadku nawet głębsza niż wtedy, gdy uczestniczy on w przygodzie grupowej, gdyż zdaje on sobie sprawę, że prowadzący postacie niezależne Mistrz Gry zna najlepsze rozwiązania wszelkich trudnych sytuacji. Jeżeli w przygodzie uczestniczy tylko jedna czy dwie postacie niezależne, problem nagłej śmierci istnieje w dalszym ciągu, niewiele tracąc na ostrości. Dwaj bohaterowie nie mogą mieć takich zdolności przetrwania, jakie posiada pełna drużyna.

Najlepszym rozwiązaniem tego problemu jest lekkie nagięcie reguł, jednak w sposób z góry określony i zdyscyplinowany. Mistrz Gry nie może czekać z pytaniem Jaką regułę powinienem teraz złamać? aż bohater stanie w obliczu śmierci. To nieuchronnie prowadzi do wspomnianego wyżej scenariusza z gwarancją pełnego bezpieczeństwa. Oto kilka podpowiedzi, dotyczących najczęściej spotykanych sytuacji:

Utrata przytomności podczas walki: Jeżeli przeciwnicy bohatera nie walczą wyłącznie po to, żeby go zabić, należy stwierdzić, iż po prostu odchodzą z pola walki lub też biorą go do niewoli. Bohater ocknie się kilka godzin później, posiadając najpewniej jakieś możliwości ucieczki oraz zaleczenia ran przed dalszym kontynuowaniem wędrówki. Dla podkreślenia powagi zdarzenia, bohater powinien ponieść jakąś dotkliwą stratę - utracić zbroję, przedmioty magiczne, ekwipunek, a być może nawet punkt czy dwa z któregoś z odpowiednich współczynników. Należy jednak pamiętać o tym, że pewne istoty w żadnych okolicznościach nie są skłonne do bawienia się w sentymenty i z pewnością pozbawią naszą postać życia - w takiej sytuacji należy ściśle egzekwować wydany przez rzuty kośćmi wyrok. Banda goblinów, na przykład, może ograniczyć się do obdarcia bohatera z wszelkich rzeczy wartościowych i spokojnie odejść; sfora dzikich psów zeżre wszystkie zapasy żywności, ale nieprzytomnego zostawi w spokoju, jednak ghoul z pewnością swoją ofiarę zabije.

Bohaterowie powinni mieć szansę uniknięcia konfrontacji lub też ucieczki. Nie zawsze jest to możliwe, ale jeśli tak, to samotnej postaci powinno być łatwiej uciec i wymknąć się pościgowi - jest oczywiste, że jedna osoba może biec szybciej i lepiej się ukrywać niż cała grupa, usiłująca robić to samo.

Dobra rada dla graczy, prowadzących swoje postacie poprzez samotne przygody: nie bądźcie głupi i nie liczcie na cuda. Jeżeli zawędrowaliście w pojedynkę w jakieś głębokie podziemia i widzicie czterech uzbrojonych złodziei, podążających w waszą stronę, to co robicie? Ten, kto sam nie szuka kłopotów, ma szansę dożyć późnej starości... Odrobina zdrowego rozsądku ułatwi życie nie tylko wam, ale i Mistrzowi Gry, a jednocześnie doda przygodzie realizmu.

Śmiertelne pułapki: Najlepiej w ogóle ich nie stosować, chyba że przygoda zapewnia graczowi dostateczną ilość informacji i ostrzeżeń, by mógł ich uniknąć. Jeżeli jednak tego typu urozmaicenia są niezbędne, należy wprowadzić liberalne rzuty obronne, wykorzystujące zręczność i umiejętności dodatkowe, stosować efekty częściowe, szczęśliwe przypadki, itd.

Trucizny i paraliż: Te efekty zwykle mogą zostać całkowicie wyeliminowane bez większej szkody dla przygody, czasem jednak logika gry wymaga ich stosowania, czy to w imię racji fabularnych, czy też dla zwykłego urozmaicenia i utrudnienia wydarzeń. Jednak szansa ich uniknięcia powinna być zawsze większa niż zadziałania, gdyż w pobliżu raczej nie będzie kapłana zdolnego zaaplikować odpowiednie antidotum. Jeżeli już trzeba stosować truciznę, powinna być ona słabsza, nie powodować śmierci, a najwyżej czasową niezdolność postaci do działania, a jej efekt powinien być opóźniony. Podobne uwagi odnoszą się do paraliżu, jakkolwiek w tym przypadku trudniej jest odsunąć w czasie moment zadziałania efektu, szczególnie jeśli jest on wywołany przez jakieś magiczne lub nadnaturalne istoty.

I końcowa w tej części uwaga - dobrze jest nieco zliberalizować zasady, wymagające długiego odpoczynku, wymaganego do regeneracji sił po utracie przytomności. Nie znaczy to, że postać może niemal natychmiast powstać i, jakby nic się stało, kontynuować przygodę od miejsca, w którym ją przerwała. Należy jednak dać jej możliwość skutecznej obrony podczas wycofywania się w jakieś bezpieczne miejsce, bądź nawet pozwolić jej wycofać się całkowicie spokojnie. Zależnie od sytuacji, można na przykład nie przyznawać postaci punktów doświadczenia za potwory, zabite podczas takiej ucieczki.



Podziemia jednorazowego użytku

Rozwiązanie drugiego problemu - projektowania i prowadzenia przygody, która mogłaby zostać ukończona nie od razu, a dopiero po kilku kolejnych próbach - związane jest z wykorzystaniem koncepcji podziemi jednorazowego użytku. Oznacza to, iż kolejne przeszkody na drodze do celu, które zostały już raz pokonane nie muszą być pokonywane powtórnie, przy kolejnej próbie. Na przykład, jeżeli postać odnalazła i zniszczyła gniazdo węży, odnosząc przy tym takie obrażenia, iż musiała się wycofać na zewnątrz, po powrocie czyli powtórnym zjawieniu się w tym miejscu nie będzie już przez te węże niepokojona.

Oczywiście często jest to normalny wynik toczącej się, postępującej naprzód przygody. Jeśli jest ona oparta na stałych zagrożeniach, na spotkaniach z potworami, rezydującymi w ściśle określonych miejscach, Mistrz Gry po prostu te zagrożenia i spotkania wykreśla z planu gry. Sytuacja ulega niejakiej komplikacji, jeśli przygoda przewiduje również konfrontacje z potworami przypadkowymi. Nie powinno się rezygnować z tego typu spotkań, gdyż cierpi na tym atrakcyjność przygody, staje się ona zbyt przewidywalna, a z drugiej strony raczej trudno wykonalne jest ciągłe prowadzenie i śledzenie drogi wszystkich przewidzianych grup przypadkowych potworów.

Z tym zagadnieniem można sobie poradzić poprzez inteligentne użycie systemu regulacji siły tego typu grup w miarę postępów gry. Mistrz Gry może opracować znakomitą tabelę przypadkowych spotkań dla swej przygody, idealnie dostosowanych do siły i umiejętności postaci, jednak jeżeli gracz będzie musiał kilkakrotnie stawić czoła takim samym zagrożeniem, nawet najlepszy scenariusz po pewnym czasie stanie się nudny.

Rozwiązanie polega na dostosowywaniu prawdopodobieństwa przypadkowych spotkań do aktualnej liczebności potworów na danym obszarze. Tak więc podziemia jednorazowego użytku powinny być zamieszkiwane przez potwory jednorazowego użytku, o ograniczonej liczebności, jednak włóczące się po całym obszarze gry, nie trzymające się jednego miejsca. Prawdopodobieństwo natknięcia się na nie będzie się zmniejszało wraz z ich liczebnością.

Dość łatwo jest opracować realistyczne zasady, rządzące prawdopodobieństwem przypadkowych spotkań, a będące odbiciem aktualnej ilości przebywających na danym obszarze potworów, wielkości obszaru, na którym można je spotkać, szybkości ich poruszania się i liczebności poszczególnych grup. Prawdopodobieństwo takich spotkań będzie się stopniowo zmniejszało w miarę eliminowania kolejnych potworów. Oto jeden ze sposobów osiągnięcia porządanego rezultatu:

Załóżmy, że kolejny z periodycznych rzutów sprawdzających wskazał, iż bohater natknął się wielkie szczury. Planując przygodę, Mistrz Gry założył, iż w tym rejonie podziemi jest tych szczurów tylko 20. Pierwsze z nimi spotkanie należy traktować jak zwykłe spotkanie z przypadkowymi potworami. Powiedzmy, że bohatera został zaatakowany przez 6 szczurów, z których 4 zabił, a pozostała dwójka uciekła. Jeżeli któryś z kolejnych rzutów sprawdzających znowu wskaże spotkanie ze szczurami, należy rzucić k20. Wyrzucenie 1, 2, 3 lub 4 oznacza, że do spotkania nie dochodzi, gdyż 4 szczury z tej grupy są już martwe. Zabicie następnych szczurów jeszcze bardziej zmniejsza prawdopodobieństwo rzeczywistej konfrontacji, aż wreszcie, po zlikwidowaniu przez bohatera całej grupy, wskazane przez rzut sprawdzający przypadkowe spotkanie ze szczurami oznacza ciszę i spokój.

Użycie tego systemu powoduje, iż na początku przygody przypadkowe spotkania są znacznie częstsze niż później. Pozwala to bohaterowi pozbyć się większości uciążliwych natrętów wtedy, gdy jest jeszcze w pełni sił i stosunkowo blisko wyjścia, a potem wejść już głębiej w podziemia bez specjalnego strachu przed przypadkowymi zagrożeniami. W ten sposób możliwy jest do osiągnięcia pożądany efekt - bohater może jednym podejściem przebić się do dalszych etapów przygody bez konieczności powtarzania początkowych walk, a jednocześnie zachowany zostaje dreszczyk emocji, płynący ze świadomości istnienia nie dających się przewidzieć zagrożeń.

Przyjęte tu zostało oczywiście założenie, że populacja potworów nie odnawia się zbyt szybko, że nie istnieje żaden drugi rzut, uzupełniający ubytki w jednostkach pierwszoliniowych. Prawdopodobne jest zatem, że nie ma już w podziemiach nikogo, kto ustawiłby na nowo raz rozbezpieczone pułapki czy w jakiś inny sposób przeszkadzał bohaterowi postępować w głąb przygody.

Jeżeli koncepcja podziemi jednorazowego użytku nie jest wykorzystywana, gorąco się zaleca, żeby jedynymi walkami były konfrontacje z potworami przypisanymi do jednego miejsca, być może jedynie z jednym czy dwoma przypadkowymi spotkaniami, by zachęcić gracza do pośpiechu.

Przyjazny Mistrz Gry

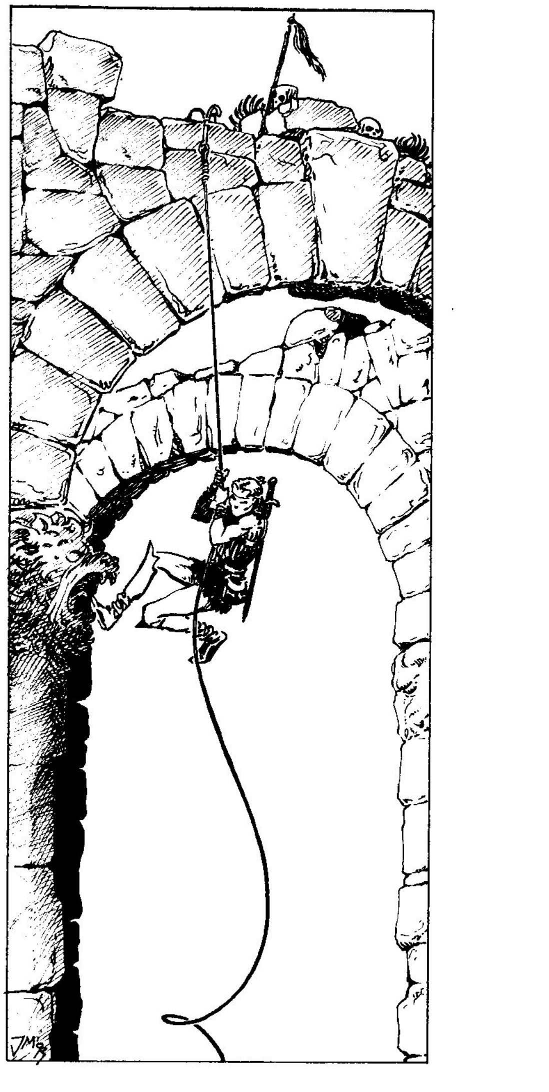
Rola Mistrza Gry w przygodzie rozgrywanej przez jednego gracza różni się nieco od tej, jaką spełnia on przygodzie grupowej. MG nie jest już arbitrem, rozstrzygającym spory między graczami czy też próbującym utrzymać tempo wydarzeń w obliczu niekończących się dyskusji nad jakąś błahostką. Zamiast tego musi on stawić czoła innego typu wyzwaniom - choćby temu, iż jest jedynym dostępnym dla gracza źródłem rozrywki i interesujących sytuacji, nawet jeśli to gracz samodzielnie podejmuje wszystkie decyzje i sam jest wszystkiemu winien.

Mistrz Gry nie powinien odgrywać roli innego gracza, krytykując decyzje bohatera lub gratulując mu trafnych rozwiązań (a w każdym razie nie w trakcie rozgrywki). Oczywiście MG zna właściwe rozwiązanie każdego problemu, tak samo, jak wie co czyha za każdym zakrętem i co jest ukryte w każdej komnacie. Nie posiadający pewności siebie gracz, który normalnie zdaje się na decyzje innych członków drużyny może często zwracać się do MG o pomoc. MG nie powinien ulegać, nie może odbierać graczowi wolności wyboru i niezbywalnego prawa do podejmowania błędnych decyzji. Może i powinien odpowiadać na pytania, dotyczące zasad gry i tego, co bohater widzi, słyszy, czuje i wie (niezwykle szczegółowo, jeśli to konieczne), ale nigdy nie powinien reagować na kwestię typu No i co mam teraz zrobić?, bez względu na to czy wygłoszoną wprost, czy też starannie zakamuflowaną. Jeżeli ulegnie, ucierpi na tym i sama gra i satysfakcja gracza z ukończonej przygody.

Co więc MG powinien zrobić, gdy bohater jest zagubiony, sfrustrowany i bezradny? Czy ma po prostu usiąść wygodniej na krześle i obserwować jak stworzona przez niego przygoda rozsypuje się w proch? Oczywiście nie. Każdy doświadczony MG niejednokrotnie miał okazję stwierdzić, iż musi od czasu do czasu podrzucić graczom jakąś podpowiedź, czy to przekazaną przez postać niezależną, czy naskrobaną na murze, wygłoszoną przez magiczne usta, czy też w jakikolwiek inny, byle nie bezpośredni, sposób. Niektórzy nawet uciekają się do interwencji sił nadprzyrodzonych, kierujących graczy z powrotem na właściwą ścieżkę. Podczas rozgrywki wieloosobowej tego typu rozwiązania powinny być używane tylko w ostateczności, natomiast w przygodzie z jednym bohaterem mogą być wykorzystywane częściej, a nawet stać się nieodrodną częścią biegu wydarzeń.

Udzielanie bezpośredniej pomocy wymaga od MG sporej dozy subtelności. Być może najlepszym tu rozwiązaniem jest zachęcenie gracza, by zrobił cokolwiek, uczynił jakikolwiek ruch. Nie należy mu pozwolić trwać w niezdecydowaniu. Jeżeli podjęta przez niego decyzja prowadzi do katastrofy, należy jej wykonanie jakoś uniemożliwić (drzwi nie będą chciały się otworzyć, korytarz zostanie zablokowany osypiskiem, postać niezależna nagle odwróci się i zacznie uciekać, korek nie wyjdzie z butelki, podczas czytania magicznego pergaminu nagle zgaśnie latarnia, itp.). Jeśli jednak gracz zrobi coś, w czym jest choćby ślad sensu, należy mu na to pozwolić.

Później zapewne zdarzy się okazja, by naprawił popełnione błędy, a jeśli nie, to zawsze można nieco zmienić fabułę przygody. Lepiej, by wydarzenia toczyły się wartko, niż by bohater utknął w jakimś zaułku, gdyż MG gry koniecznie chce zrealizować to, co zaplanował i w żaden sposób nie potrafi zmienić wcześniej narysowanej mapy.



Wszystkie powyższe rady są przydatne podczas każdej gry, jednak w przygodzie dla jednego gracza mogą się okazać niezbędne. Jeśli gracz podczas grupowej sesji straci nagle wiarę w to, co robi albo utknie, nie mogąc znaleźć rozwiązania, zawsze może zrobić sobie przerwę i pozwolić innym rozwiązać problem za niego, a potem wrócić do gry już w nieco lepszym nastroju. Samotny gracz nie może się wycofać i czekać, by sprawy same się rozwiązały. MG musi się starać, by morale gracza utrzymywało się stałym, wysokim poziomie.

Najlepszą radą, jakiej MG może udzielić samotnemu graczowi jest powstrzymanie się od wszelkich rad. Zamiast tego powinien w sposób subtelny i niezbyt oczywisty podsuwać podpowiedzi i być dostatecznie giętkim, by pozwolić graczowi trzymać przez cały czas bieg spraw w swoich rękach. Jeśli MG pozwoli, by gracz utracił kontrolę nad swym bohaterem, jednoosobowa przygoda stanie się przygodą zeroosobową.

KRYSZTAŁY CZASU

MIASTO OSTROGAR

ARCHIPELAG CENTRALNY

Chcąc uzmysłowić sobie gdzie znajduje się stolica orków i największe miasto Archipelagu Centralnego, należy najpierw objąć spojrzeniem całą Orchię.

Na początku przyjrzyjmy się półkuli Zachodniej, krainie tysięcy wysp. W jej południowej części rozciąga się bezkresny ocean, pośrodku którego leży niewielki kontynent - Angchor. Legendy głoszą, że wybierający się tam awanturnicy nigdy już nie wracają.

Wędrując wzrokiem na północ od równika, widzimy dziewięć symetrycznie rozmieszczonych skupisk wysp. Są to wielkie archipelagi, których nazwy związane są z położeniem każdego z nich: Północno-Zachodni, Północny, Północno-Wschodni, Zachodni, Centralny, Wschodni, Południowo-Zachodni, Południowy i Południowo-Wschodni. Pierwsze trzy leżą na wysokości koła podbiegunowego, następne trzy znajdują się w kręgu ciepłego klimatu umiarkowanego, zaś ostatnie trzy to tropikalne i gorące lądy podzwrotnikowe. Wszystkie one rozdzielone są nitkami wysp, tworzących tajemniczy i niebezpieczny Archipelag Pajęczy.

Teraz skupmy uwagę na Archipelagu Centralnym, zajmującym centrum północnej części półkuli Zachodniej, który swym kształtem nieco przypomina widziane z boku wzgórze. Jego wierzchołek tworzą wyspy Orkus Mały, Orkus Wielki, Orkus Tan i Orkus Wschodni. Pod nimi znajduje się pięć półkolistych ciągów wysp, kolejno od północy: Ciąg Grua (czyli wyspy złotych twierdz królestwa Osmundu), Ciąg Arianom (wyspy puste i dzikie), Ciąg Walgaru (z największą wyspą Wal i z najpotężniejszym reptiliońskim miastem-twierdzą Archagastą), Ciąg Elmanalu (wyspy, zamieszkałe głównie przez elfy), oraz Ciąg Gutum Guru (wyspy kupieckie). Pomiędzy Ciągiem Elmanalu, a Ciągiem Gutum Guru znajduje się płytkie Morze Złote, w którego piaskach ciągle jeszcze pobłyskuje złoto. Od głównego skupiska wysp Archpelagu Centralnego odchodzi kilka pasm wysp. które przez marynarzy nazywane są wąsami. I tak w południowo-zachodniej części Archipelagu Pajęczego znajdują się Wyspy Smocze, w zachodniej części Wyspy Kocie, na północnym zachodzie kolejno: Wyspy Złotych Wywern, Wyspy Malauków (czwororękich olbrzymów) i Wyspy Korsarskie. Na północnym wschodzie znajdują się Wyspy Czerwonych Piratów, a na południowym wschodzie Wyspy Białych Piratów.

Najciekawszymi wyspami Archipelagu Centralnego są Orcusy. Najbardziej na zachód wysunięty jest trójkątny Orkus Mały, druga pod względem powierzchni wyspa Archipelagu Centralnego. W jego środkowej części mieszczą się tajemnicze Góry Troglodytów, poprzecinane licznymi, niezwykle niebezpiecznymi dolinami i wąwozami. Na Orkusie Małym leży kilka bardzo bogatych i rozległych miast, z których prym wiodą: elficka Ogina, orkowy Orwin-gar, krasnoludzkie Taram-dur i Gotam-dur, gnomi Alwidon i hobbicka Halandia.

Obok Orkusa Małego leży równie cywilizowany i ludny Orkus Wielki, wyspa o ogromnej powierzchni, pokryta kamienistymi górami i wielkimi połaciami lasów i puszcz. W jej środkowo-wschodniej części znajduje się duże i głębokie jezioro z wielką wyspą pośrodku. Na wschód od jeziora leży jeden z najciekawszych obszarów Orkusa Wielkiego - otoczona wysokimi górami, rozległa i żyzna Dolina Tagar. Znajdują się tu trzy zamieszkałe niemal wyłącznie przez ludzi miasta: Tagara Biała, Szara i Ciemna. Od niepamiętnych czasów są one w stanie permanentnej, okrutnej wojny i chyba tylko niezbadane wyroki bogów sprawiają, że te miasta nadal stoją.

Poza Tagarami największymi i najciekawszymi miastami Orkusa Wielkiego są: Ostrogar - stolica imperium boga orków Katana, Gasta - najbardziej niedostępne miasto reptillionów oraz Get-warr-gar, słynący z niezwykłej aktywności handlowej. Miasta Orkusa Wielkiego nie są zbyt ludne, w porównaniu z ich odpowiednikami na innych wyspach, jednak ich powierzchnia i przepych budzi podziw nawet u przybyszów z Archipelagów Wschodnich.

Zanim zajmiemy się szczegółowo Ostrogarem - najznamienitszym miastem Orkusa Wielkiego parę słów o innych wyspach Ciągu Orkusa. Na wschód od Orkusa Wielkiego leży Orkus Tan, nazywany także Wyspą Książęcą, gdyż jego mieszkańcami są niemal wyłącznie orki rasy Uruk-hai. Pobudowano tu kilkaset potężnych zamków i pałaców, prześcigających się w oryginalności rozwiązań architektonicznych. Wszystkie one połączone są pasmami wysokich murów, pomiędzy którymi biegną szerokie, bardzo ruchliwe drogi. Dla przybysza z zewnątrz ta wyspa posiada dwie zasadnicze wady. Po pierwsze każda myśląca istota, która znajdzie się na niej bez specjalnego zezwolenia traktowana jest jak szpieg i może zostać na miejscu zabita przez każdego napotkanego Uruk-hai. Po drugie na tej wyspie pobierają nauki młodociani (i nie tylko) członkowie rodu Katanów. Należy bardzo starannie ich unikać, żeby nie stać się przedmiotem ich niezwykle okrutnych i perwersyjnych zabaw.

Kolejną dużą wyspą jest Orkus Wschodni. Posiada on kilka ufortyfikowanych portów, w których stacjonują żaglowce i galery wojenne. Ich ogromna ilość, świetnie wyszkolone załogi i zaplecze - 15 spokojnych miast, zapewniających stały dopływ żywności i nowych marynarzy - pozwalają utrzymać ciągłą komunikację pomiędy większością wysp Archipelagu Centralnego. Umiejscowienie floty Katana nie jest jednak przypadkowe. Niedaleko bowiem na północny wschód leżą niezbadane Wyspy Czerwonych Piratów, którzy starają się kontrolować szlaki morskie biegnące ku wschodnim i północnym archipelagom. Następne wyspy Ciągu Orkusa to Orkus-Tabadan, Czerwony Orkus i Święty Orkus. Orkus-Tabadan to zamieszkała przez ludzi wyspa książęcego rodu Tabadan. Ich pancerni rycerze, posługujący się pegazami zamiast koni stanowią najpotężniejszą powietrzną flotę tej części Archipelagu Centralnego. Na południowy wschód od tej wyspy leży górzysty Czerwony Orkus, na którym obok miast Czerwonych Piratów znajdują się miasta zwykłych orków czy ludzi. Będące tutaj na porządku dziennym lądowe, morskie i niekiedy nawet powietrzne starcia pomiędzy sprzymierzeńcami Katana, a Czerwonymi Piratami i ich wasalami są doskonałym poligonem dla wszystkich rodzajów wojsk. Ostatnią większą wyspą tego Ciągu jest Święty Orkus, będący największym w Archipelagu Centralnym skupiskiem świątyń i kaplic niemal wszystkich bogów, a także ogromnym cmentarzem pełnym grobowców, krypt, piramid, zapieczętowanych grot, kurhanów i katakumb. Nieciekawą stroną tej wyspy są nieprzeliczone rzesze martwiaków oraz kilkunastu potężnych czarnych rycerzy, bytujących tu ze swymi martwiaczymi armiami.

POŁOŻENIE I OGÓLNY OPIS OSTROGARU

Stolica stolic Ostrogar leży w centralnej części Orkusa Wielkiego, nad jeziorem Dan Ugar (w języku orków oznacza to tarczę imperium ; potocznie Dan Ugar nazywane jest Jeziorem Ryb). Przeważająca część miasta położona jest na dużej, zajmującej piątą część powierzchni jeziora wyspie, pokrywając wschodnią jej połowę.

Takie umiejscowienie stolicy, na wyspie, posiada kilka ogromnych zalet. Po pierwsze woda spełnia funkcje obronne, zabezpieczając miasto i jego najbliższe okolice przed niespodziewanymi odwiedzinami zarówno wrogich oddziałów zbrojnych, jak i nie potrafiących latać martwiaków, potworów i dzikich zwierząt. Drugą zaletą są nieograniczone zapasy słodkiej wody, a także niewyczerpywalne zasoby ryb w jeziorze. Ich ilość jest tak duża, że stolica nie tylko jest samowystarczalna pod względem żywności, ale zaopatruje w nią wszystkie garnizony na Orkusie Wielkim.

Całe miasto jest otoczone długim, niezbyt spójnym murem. Od strony wschodniej (gdzie znajduje się podchodzący aż do jeziora Plac Karczemny) zamiast muru co kilkanaście metrów stoją wysokie i obszerne wieże. Każda swą wielkością i budową (szczególnie od wewnątrz) przypomina mały kasztel i z reguły należy do którejś z arystokratycznych rodzin. Na

kilku z tych wież zamontowane są ruchome pomosty, umożliwiające wejście do nich bezpośrednio z pokładu statku. Od strony północno- i południowo-wschodniej mur także jest zredukowany do minimum. Ponieważ w tej części miasta znajdują się przystanie rybackie i przeładunkowe mur tworzy wchodzące w głąb jeziora kamienne mierzeje, na końcu których znajdują się mini-zameczki, w większości służące jako koszary albo siedziby kupców i portowych dygnitarzy.

Zachodnia część miasta to dzielnice zamożne i bogate. Tutaj, mniej więcej w ich centrum, stoi gigantyczna, ponura budowla, otoczona ogromnej wysokości murem - Pałac Katana. Właściwie jest to zamknięte i niedostępne dla zwykłych śmiertelników miasto w mieście, oddzielone dodatkowo od reszty świata szerokim, kamiennym pasażem, gdyż w promieniu 50 metrów od jego murów nie wolno niczego budować. Podziemia Pałacu Katana są najbardziej tajemniczym miejscem w całym Ostrogarze. Jak głoszą legendy rozciągają się one niemal pod całym miastem, a ich macki sięgają nawet poza jezioro. O tych podziemiach, nazywanych Labiryntem Katana przez analogię do Labiryntów Śmierci, niczego właściwie nie wiadomo na pewno, jednak prawdopodobnie, jak większość Labiryntów Śmierci, składają się one z 10 części, ułożonych w 3 poziomy i 1 podpoziom. Gdzieś w ich głębi ukryte są gromadzone przez wieki skarby Katanów, poświęcone im świątynie oraz ich dziwni sprzymierzeńcy. o których mówi się, że dysponują mocą zdolną znieść Ostorgar z powierzchni ziemi.

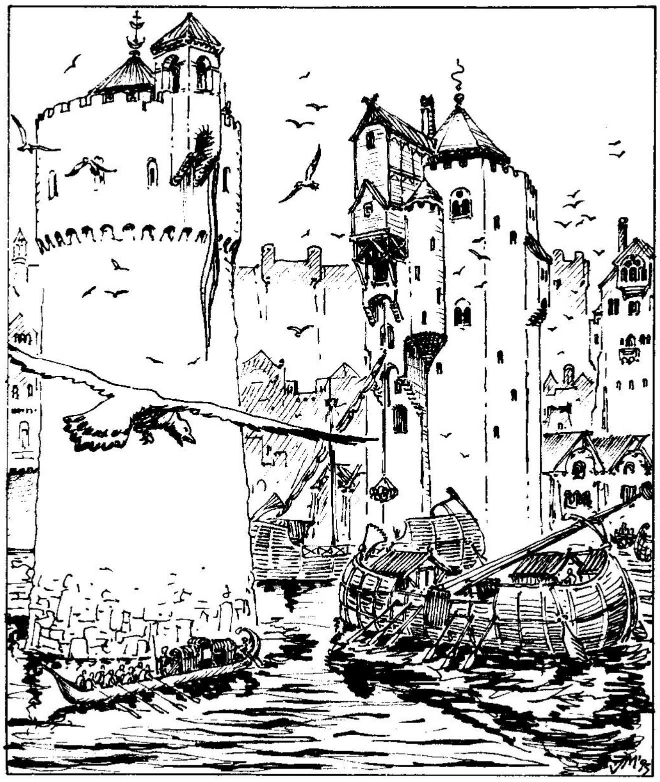
Poza pałacem Katana i ciągnącym się od jego wschodnich ścian Placem Karczemnym Ostrogar posiada jeszcze 4 dzielnice. Na północ od siedziby Katana znajduje się arystokratyczna Złota Dzielnica. Na powierzchni wielu kilometrów kwadratowych pobudowano tu setki pałaców, zamków, świątyń i kaszteli. Po ulicach tej dzielnicy nie można poruszać się konno. Prawo to nie obowiązuje rycerzy oraz powożących rydwanami, jest jednak ściśle przestrzegane przez mieszkańców i egzekwowane przez patrole gwardii. Zostało ono wprowadzone, gdyż podstawowym tu budulcem, służącym również do wykładania ulic, jest marmur i tylko mury zamków stawiane są z granitu. W tej części miasta znajduje się wiele bogatych karczm i zajazdów, areny gladiatorów i dość duży Plac Rycerski, będący ulubionym miejscem rycerskich pojedynków. Wieczorami ulice zamieniają się w promenady, którymi przechadzają się zamożni mieszkańcy wraz z rodzinami i strażami. Prawie wszędzie widać małe i duże lektyki, noszone przez specjalnych tragarzy lub niewolników. Nad bezpieczeństwem Złotej Dzielnicy czuwa elitarna gwardia Uruk-hai, której patrole co kilka minut przemierzają każdą ważniejszą ulicę. Mają one niesympatyczny zwyczaj aresztowania na kilka (k10) dni wszystkich osób nie szlacheckiego pochodzenia, które nie posiadają pisemnego zaproszenia od któregos z mieszkańców tej dzielnicy.

Równie bogatą dzielnicą, ale już dostępną dla wszystkich jest willowa dzielnica Południowa. Jest tu stosunkowo niewiele wysokich, potężnych budowli o charakterze obronnym. Z powodzeniem zastępuje je mrowie kilkupiętrowych domów i kaszteli, otoczonych dużymi ogrodami i w miarę wysokimi murami. Znajduje się tu też kilka większych parków i świątyń. Ulice są starannie brukowane, ale marmur spotyka się rzadko, głównym materiałem jest granitowa kostka. Panuje na nich dość duży ruch, częstym widokiem są kupieckie wozy, dostarczające towary bezpośrednio do domów. Wieczorami ulice pustoszeją, a jedynymi przechodniami są patrole orków i wracający do domów, nierzadko mocno rozbawieni i podchmieleni mieszkańcy tej dzielnicy.

Dwie kolejne dzielnice - Srebrna Przystań, leżąca w północno-wschodniej części miasta i Chłopskie Krocze na południowym wschodzie mają podobny, portowo-mieszkalny charakter. W Srebrnej Przystani znajduje się rybacki port, w którym cumują również statki i okręty jeziornej floty miasta. W części mieszkalnej tej dzielnicy przeważają wolnostojące, kilkupiętrowe kamienice ze sklepami, składami towarów, karczmami, itp. przybytkami na parterze lub dolnych piętrach. Na płaskich dachach domów zwykle znajdują się wygodne miejsca wypoczynku dla mieszkańców kamienicy, często upiększone egzotycznymi roślinami, marmurowymi posągami, na niektórych pobudowano nawet niewielkie baseny. Ogólnie Srebrna Przystań jest dzielnicą zamieszkałą w przeważającej części przez średniozamożne i zamożne mieszczaństwo.

Najbiedniejszą dzielnicą Ostrogaru jest jego południowo-wschodnia część, nazywana Chłopskim Kroczem. Znajdujący się tam port służy głównie barkom i niewielkim statkom, które zapewniają regularne połączenia z położonymi na stałym lądzie przedmieściami Ostrogaru. Położone w głębi tej dzielncy domy najczęściej są parterowe lub 1-2 piętrowe, mocno stłoczone, ale na szczęście murowane, co już wielokrotnie zapobiegło wybuchowi większych pożarów. W dzień większość mieszkańców tej dzielnicy ciężko pracuje w portach, na barkach lub w służbie u możnych, nocami zaś okupuje nieliczne tu knajpy i karczmy (z których najbardziej znana jest Pod Srebrną Mewą), ewentualnie bawi się w rozbój, samosądy lub walki uliczne. Niemal wszyscy w Ostrogarze wiedzą doskonale, że nikt, kto ma przy sobie choć odrobinę gotówki lub jest nieco zamożniej ubrany nie powinien wieczorami i nocą wypuszczać się samotnie do tej dzielnicy. Ma niemal zapewnione nieprzyjemne przebudzenie w jakimś zaułku z tkwiącym w plecach nożem. Nawet zbrojne patrole orków niechętnie zanurzają się nocą w tamtejszych wąskich i krętych uliczkach.

Jednak największą w Ostrogarze sławą cieszy się dzielnica powstała samoistnie na wielkim placu, znana w tej chwili, z racji swej przeszłości i funkcji, jako Plac Karczemny. Powierzchniowo stanowi ona przeszło połowę miasta. Jej większa część przylega do wschodniego wybrzeża wyspy i łagodnie spływa ku jezioru. Granicę między miastem, a jeziorem znaczy długi szereg warownych wież. Najbardziej charakterystyczną cechą Placu Karczemnego są ciągnące się kilometrami, kręte uliczki, zabudowane świątyniami, setkami karczm i zajazdów, tysiącami kramów, sklepików, straganów i wieloma innymi budynkami o najróżnorodniejszym przeznaczeniu. Jednak ta dzielnica słynie przede wszystkim z tego, że można tu niemal dosłownie wszystko sprzedać i kupić, szczególnie w kart-ranie, miesiącu świątecznym. Zwykle nieco senne i powolne życie stolicy nabiera na te kilka dni szaleńczego tempa, ulice wypełniają się tłumem zaaferowanych przybyszów, w czasie dnia załatwiających najróżniejsze, czasem bardzo dziwne interesy, a wieczorami i w nocy pijących,



śpiewających, bawiących się na całego. Właśnie na Placu Karczemnym znajdują się największe, najlepiej prosperujące i najbardziej znane karczmy. Najznamienitsze z nich to: Złota Perła, Parujący Kielich, Trzech Mieczy, Pajęcza i Smocza. To one właśnie stanowią najczęstsze miejsce spotkań początkujących poszukiwaczy przygód. W tych karczmach nie tylko mogą się poznać, zaprzyjaźnić, stworzyć grupy, ale także znaleźć sponsorów. otrzymać zlecenia do wykonania, czasami rzeczywiście opłacalne. a niekiedy wymagające narażania się na niebezpieczeństwa jedynie za obietnicę przyszłych skarbów i sławy. Od czasu do czasu zjawia się jakaś mniej lub bardziej znana grupa awanturników poszukując osób określonych profesji, mających zastąpić tych, którzy z takich czy innych przyczyn od niej odeszli. Dla początkujących poszukiwaczy przygód właśnie miesiąc świąteczny spędzony na Placu Karczemnym stanowi zwykle początek ich prawdziwego, choć niekiedy krótkiego życia.

WŁADCY

Od niepamiętnych czasów władzę w całym Imperium Archipelagu Centralnego nieprzerwanie dzierży w swych rękach arystokratyczna rasa orków Uruk-hai. Jeden z ich niezliczonych klanów za pomocą najbardziej uznawanego członka swej rodziny (Katana) niepodzielnie włada większością wysp Archipelagu.

Obecnym (jest rok 9 455) władcą jest Katan By-Rygyn VI. Jak każdy Katan jest on gwardzistą 20 POZ i półbogiem 20 POZ. Jego siedzibą jest Złoty Zamek, leżący na terenie Pałacu Katanów. Przed nim, w latach 9 315 - 9 445

panował jego dziadek, Katan Orio-gar han. Według astrologów By-Rygyn VI utrzyma się przy władzy do roku 9 555, po nim do roku 9 593 panować będzie Katan Imgrum Czarny, a od 9 595 do 9 738 jego syn Horing Mądry.

Zarządzanie bieżącymi sprawami Ostrogaru, zbyt błahymi, żeby zaprzątać nimi władcę Imperium, spoczywa w rękach Rady Miejskiej (podobne Rady zarządzają wszystkimi większymi miastami imperium). W jej skład wchodzi po dwóch najbardziej znanych i doświadczonych, a ponadto osiadłych na stałe w Ostrogarze przedstawicieli każdej awanturniczej profesji. Dodatkowo jej członkami jest dowódca największego garnizonu w mieście, jego zastępca oraz jeden z członków rodziny Katana wraz ze swym doradcą.

- tan Ghun; hobgor; POZ 20/17 zabójca; chaotyczny zły; dowódca hordy południowo-wschodniej, składającej się wyłącznie z elitarnych jednostek hobgoblinów i goblinów; odpowiada za ochronę przedmieść stolicy;

Rycerze:

- tan Adinon Ongan, ambasador Tabadanu i Wielki Książę Olginu; olbrzym; POZ 25; praworządny dobry; odpowiada za stosunki z królestwami Tabadanu i Olginu (ludzkiego państwa Złotych Twierdz); jego siedzibą jest Zamek Białych Wież w południowej części Złotej Dzielnicy; do jego dyspozycji jest najemna kohorta (500 ludzi) pancernych jeźdźców pegazów;

Ostrogar



Obecny skład Rady Ostrogaru przedstawia się następująco:

Wojownicy:

- tan Mayor; malauk (czwororęki olbrzym); POZ 23; praworządny dobry; włada znajdującym się w Złotej Dzielnicy zamkiem Białych Malauków i dowodzi najemnym garnizonem malauków w tej dzielnicy;
- hrabia Osmundu tan Gazdan Szary; człowiek; POZ 14; neutralny zły; dowodzi stacjonującą w dzielnicy Południowej armią 1000 osmundzikich królewskich kościotrupów;

Łowcy:

- tan Hargor; półork; POZ 25; praworządny zły; dowódca 4 garnizonu Ostrogaru oraz elitarnej jednostki Łowców Śmierci (łowcy/zabójcy, wyłącznie uruk-hai);
- tan Gildamil, Wielki Tropiciel Północy; elf; POZ 19; praworządny neutralny; dowódca najemnej armii Elfich Lwów, najlepszej jednostki łuczniczej na północ od Ostrogaru;

Gwardziści:

- tan Barkuba; Uruk-hai; POZ 30; praworządny zły; dowódca 2 garnizonu Ostrogaru oraz elitarnich (8-12 POZ) oddziałów gwardzistów Uruk-hai, patrolujących Złotą Dzielnicę;
- tan Golian; półelf; POZ 18; praworządny zły; dowódca 3 garnizonu Ostrogaru, w jego kompetencjach leży utrzymanie spokoju na ulicach Południowej Dzielnicy;

Barbarzyńcy:

- tan Guzda; półolbrzym; POZ 26; neutralny neutralny; dowódca hordy zachodniej, odpowiada za utrzymanie spokoju w okolicach miast Ora-gar i Ogra-gar; siedzibą jego i podległej mu hordy są warowne wioski: Imbir, Got-gor, Targor i Opta, znajdujące się na północnym-zachodzie zewnętrznego wybrzeża jeziora;

- tan Aegodon Stalowy; półolbrzym; POZ 18; praworządny neutralny; dowódca 5 garnizonu Ostrogaru, w którego składzie znajdują się stacjonujące w Złotej Dzielnicy rycerskie jednostki odpowiadające za utrzymanie w czasie dnia spokoju w dzielnicy Chłopskie Krocze; dowodzi także najemnym rycerstwem z zamku Gua-mor, wynajmowanym Gildii Kupieckiej i przydzielanym do eskortowania mniejszych karawan;

Paladyni:

- tan Mangua Ongan, ambasador Tabadanu i Wielki Książę Olginu; olbrzym; POZ 23; praworządny dobry; nadworny doradca i emisariusz Katana, odpowiadający za dyplomatyczne rozwiązywanie wszelkich istotniejszych problemów Imperium; dysponuje znajdującymi się w Złotej Dzielnicy zamkami Kas-mor, Tabad-mor i Olg-mor;
- tan Indion Jastrzębi; półelf; POZ 14; praworządny dobry; dowódca Smoczego Skrzydła garnizonu Ostrogaru; przyjaciel antycznego złotego smoka tan Mohmunda Wiecznego; w jego dyspozycji znajduje się 10 młodych złotych smoków, które posiadają swą siedzibę w Smoczym Zboczu nad kamieniołomami a wschodnim zewnętrznym wybrzeżu jeziora;

Czarni Rycerze:

- tan Idiuru han, ambasador Wysp Malauk i gandar Świętego Orkusa; malauk; POZ 28; praworządny zły; właściciel sześciu zamków w Złotej Dzielnicy (Indir han, Indir-mor, Dag-mor, Arach-mor, Obgur-mor i Hogh-mor) oraz zamku Goran-mor na Świętym Orkusie; odpowiada za stosunki z rasą malauków; dowodzi Czarnym Legionem Zachodniego Przymierza (10 tysięcy martwiaków);
- tan Yryn Yrgan; olbrzym; POZ 12; praworządny zły; dowódca 4 floty Orkusa Wschodniego, składającej się z około 70 żaglowców i 30 galer

Złodzieje:

- tan Barhar; ork; POZ 24; neutralny neutralny; uważany za Wielkiego Mistrza Gildii Złodziejskiej Ostrogaru; jego siedzibą jest pałac Gutum znajdujący się na Placu Karczemnym, jest właścicielem przyległych do tego pałacu karczm - Słodkiego Gąsiora, Słodkiej Beczułki i Słodkiego Dzbana;
- tan Gutam Szczurzy; półork; POZ 23; neutralny zły; zarządca portu Srebrnej Przystani; jest właścicielem kaszteli Kor, Kor-kor i Idun; jego rodzina zarządza także czterema kamienicami przy ulicy Stalowej oraz Placem Łez w dzielnicy Srebrna Przystań;

Zabójcy:

- tan Igar Brodaty; krasnolud; POZ 40; praworządny zły; posądzany o przywództwo Gildii Zabójców Ostrogaru; podobno jest doradcą Katana, zaś jego siedzibą jest prawdopodobnie jeden z poziomów Labiryntu Katana;
- tan Esmallandil Łysy; półelf; POZ 20; neutralny zły; zarządca portu w dzielnicy Chłopskie Krocze; właściciel bractwa gladiatorów w Złotej Dzielnicy i jednej ze znajdujących się tam aren;

Kupcy:

- tan Got-garhar Zielony; ork; POZ 27; neutralny neutralny; Wielki Mistrz Gildii Kupieckiej Ostrogaru; kontroluje połów i sprzedaż ryb z jeziora oraz świąteczny handel na Srebrnym Placu, leżącym na terenie Srebrnej Przystani; posiada zamki Inchna-mor, Edgun-mor i Sakal-mor;
- tan Migardun Szczodry; krasnolud; POZ 14; praworządny dobry; zarządca barek portu w dzielnicy Chłopskie Krocze; właściciel floty 113 barek jeziornych oraz karczm Pod Paniskiem i Złoty Róg ; kontroluje południowy szlak karawan (do Gasty i Olgrionu);

Kapłani:

- tan Gilgor Targar, arcykapłan Morghlitha; krasnolud; POZ 38; neutralny zły; posądzany o przywództwo Bractwa Krwi, przełożony, a w rzeczywistości właściciel 13 świątyń Śmierci, znajdujących się w Czerwonej Dolinie w Górach Archońskich na zachód od jeziora;
- tan Botianen Szalony, arcykapłan Bela; człowiek; POZ 19; chaotyczny neutralny; kontroluje działania Gildii Złodziejskiej na Placu Karczemnym; przełożony trzech świątyń-karczm z Placu Karczemnego (Wzniosłej, Ruiny i Małej);

Druidzi:

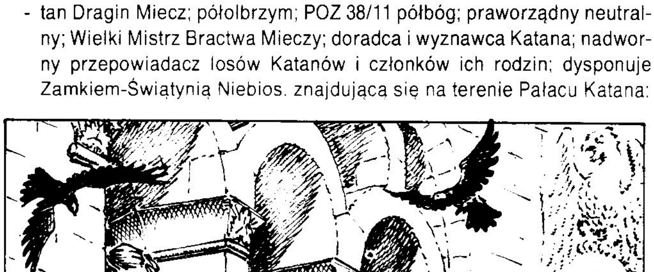
- tan Ohara Czarny, druid Morghlitha z Kręgu Śmierci; półork; POZ 18 neutralny zły; zarządca pierwszego poziomu Labiryntu Katana; odpowiedzialny za oczyszczanie Labiryntu z nieproszonych gości;
- tan Adron Mały, druid Asteriusza z Kręgu Równowagi; człowiek; POZ 14; neutralny neutralny; wojskowo-polityczny doradca Katana w sprawach Archonów;

Półbogowie:

- tan Ginsza Obgur, Brat Bogów i Miłosierdzia; gnom; POZ 23; praworządny dobry; właściciel 7 świątyń Ginszy, umiejscowionych po jednej w każdej dzielnicy miasta; dysponuje armią 100 nadnaturalnych sił półboskich, z których każda utożsamiana jest najczęściej z istotą przywoływaną czarem *Przywołanie siły;*
- tan Ogidarion, Brat Bogów i Snów; elf; POZ 20; praworządny dobry; właściciel pięciu Świątyń Snów oraz czterech znajdujących się w Złotej Dzielnicy Wzniosłych Piramid (wierzchołek piramidy przechodzi w bardzo wysoką wieżę);

Astrolodzy:

- tan Dragin Miecz; półolbrzym; POZ 38/11 półbóg; praworządny neutralny; Wielki Mistrz Bractwa Mieczy; doradca i wyznawca Katana; nadworny przepowiadacz losów Katanów i członków ich rodzin; dysponuje Zamkiem-Świątynią Niebios, znajdującą się na terenie Pałacu Katana;



- tan Madua Biały; gnom; POZ 13; praworządny dobry; wyznawca Dagonina, doradca Gildii Białych Magów; jego siedzibą jest Pałac Białych Wież, znajdujący się na pograniczu 4 dzielnic (Złotej, Srebrnej Przystani, Pałacu Katana i Placu Karczemnego), podziemia tej budowli podobno łączą się z Labiryntem Katana;

Magowie:

- tan Miragiun; elf; POZ 28/28 kapłan (arcykapłan Morghlitha); praworządny zły; sądzi się, iż jest Wielkim Mistrzem Ciemnej Gildii, ale nic pewnego o nim nie wiadomo, ani skąd przybywa na posiedzenia Rady, ani jakie reprezentuje sobą siły - plotki głoszą, że pochodzi z którejś z innych sfer egzystencji;
- tan Shara garum; reptillion; POZ 22/23 astrolog; praworządny dobry; Wielki Mistrz Gildii Białych Magów; zarządca Zamku Białych Wież; odpowiedzialny za przesyłanie przepowiedni i ostrzeżeń nadnaturalnym, służącym dobru istotom;



Czarnoksiężnicy:

- tan Ouara Karas; półork; POZ 17; praworządny zły; Wielki Mistrz Czarnej Gildii, wyznawca Morghlitha; zarządca 17 Trupich Wież w Południowej Dzielnicy i leżących pod nimi podziemi;
- tan Athlar Atlarel; człowiek; POZ 17/13 kapłan (Seta); praworządny zły; właściciel miasta-twierdzy Duramil oraz 2 świątyń Seta: Małej i Wielkiej Athlarii; kontroluje handel niewolnikami na Placu Karczemnym; jeden z najokrutniejszych członków Rady Ostrogaru;

Iluzjoniści:

- tan Miiawian Piękna; człowiek; POZ 33; neutralny zły; Wielka Mistrzyni Gildii Wężowych Cieni - największej Gildii Archipelagu; ceny jej usług są niebotyczne, ale nawet przeznaczenie może nie uchronić od wykonania przez nią wyroku;
- tan Kosturian; półolbrzym; POZ 23; praworządny neutralny; właściciel karczm: Złotej Perły, Pajęczej i Smoczej; jeden z najbardziej wpływowych członków Gildii Kupieckiej; odpowiedzialny za bezpieczeństwo należących do Gildii karczm;

Alchemicy:

- tan Ferugion Stary; człowiek; POZ 27; neutralny zły; wyznawca Dagonina; zarządca Laboratorium Katana i właściciel Czarnego Laboratorium na Placu Karczemnym; w jego pracowniach za odpowiednie pieniądze można zaopatrzyć się w prawie każdy rodzaj trucizny lub antidotum;
- tan Derman Głupi; Uruk-hai; POZ 13/23 rycerz; praworządny dobry; dowódca gwardyjskiej straży miejskiej; odpowiedzialny za organizację i współdziałanie wszystkich garnizonów i oddziałów gwardii; główny organizator fajerwerków w miesiącu świątecznym;

Dowódcy Pierwszego Garnizonu Ostrogarskiego:

- tan Ghorom Wielebny, jeden z braci Katana; Uruk-hai; gwardzista/kapłan Katana/półbóg Katan POZ 12/17/16; praworządny neutralny; odpowiedzialny za bezpieczeństwo Pałacu Katana; emisariusz do specjalnych poruczeń;
- tan Ghorom Mały, syn Ghoroma Wielebnego; Uruk-hai; półbóg Katan 18 POZ; praworządny zły; uznawany przez wszystkich za zdziecinniałego pyszałka; zastępca ojca podczas jego nieobecności;

Członkowie rodziny Katana:

- tan Egrura Żywa, pierwsza żona Katana; Uruk-hai; kapłanka/półbóg POZ 12/13; praworządna dobra; zarządza haremem Katana, odpowiedzialna za inne żony i umilanie życia mężowi; mówi się, że jej zdanie z reguły decyduje o werdyktach Katana;
- tan Egrura Druga, pierwsza córka Katana Uruk-hai; kapłanka/półbóg POZ 4/16; praworządna zła; odpowiedzialna za likwidowanie intryg na terenie Pałacu Katana oraz referowanie Katanowi postanowień Rady i odwrotnie.

HISTORIA OSTROGARU

Ostrogar nie zawsze był miastem orków. Kilka tysięcy lat temu było to jedno z najbogatszych miast reptilliońskich o długiej, wielowiekowej historii. Jednak w trakcie wielkich wojen rasowych z Kartanem pierwszy, reptilioński Ostrogar został doszczętnie zniszczony, a jego mieszkańcy wyrżnięci w pień. Od tego jednak czasu miasto zostało całkowicie odbudowane, a właściwie zbudowane na nowo. Ponieważ jednak Katanom bardziej zależało na własnym bezpieczeństwie niż na rozkwicie miasta, rozbudowywali przede wszystkim poziemny labirynt. Jest on najstarszą częścią miasta, pochodzącą jeszcze z czasów potęgi reptillionów. Jak głoszą zapiski został założony przez panującego rekordowo jak na reptilliona długo (ponad 1100 lat) antycznego władcę Musaga Duru. Jego kości do dziś spoczywają w najniższej części Labiryntu.

Historia Ostrogaru obfituje we wszelakie klęski - wojny, zarazy, powodzie. Wszystkie one odbijały się na tempie wzrostu miasta, na liczebności mieszkańców. Dopiero panowanie rodu Katanów z rodziny Minagów, a szczególnie Minaga Mądrego doprowadziło do całkowitej jego przebudowy, dzięki której Ostrogar przybrał kształt, w którym znamy go dzisiaj. Została ona przeprowadzona z ogromnym rozmachem, według dobrze dopracowanych planów, a jednym z najcelniejszych jej rozwiązań było wyburzenie starych, drewnianych zabudowań w dzielnicy Chłopskie Krocze i postawienie na ich miejscu nowych, chociaż tanich i niezbyt okazałych, jednak murowanych. W znacznym stopniu przyczyniło się to ograniczenia liczby pożarów, nękających szczególnie tę część miasta. Drugą wielką zasługą tego legendarnego Katana dla Ostrogaru było zawarcie ugody z reptillionami, dzięki czemu zdjęli oni z miasta antyczną klątwę, rzuconą w czasie wojen z Kartanem, która była przyczyną wielu systematycznie powtarzających się nieszczęść.

Od tego czasu miasto zaczęło rozwijać się nieco żwawiej, przede wszystkim jego dzielnice portowe i Zamek Katanów. Gdy rybołóstwo stało się znaczącą gałęzią gospodarki, zaczęli napływać kupcy, a za nimi arystokracja i zwykli, wielorasowi osiedleńcy. Budowano nowe domy i rezydencje. Do Pałacu Katanów zjeżdżały w coraz większej liczbie całe rody Uruk-hai. Potwierdzeniem znaczenia miasta było przeprowadzenie się tu z wyspy Orkus Tan całej elity rodziny Katana oraz jego samego. Dzięki temu Ostrogar zaczął pełnić rolę rzeczywistego centrum politycznego, gospodarczego i administracyjnego Imperium, a gdy ludność miasta przekroczyła 100 tysięcy oficjalnie przeniesiono tu stolicę Archipelagu Centralnego.

Tak dynamiczny rozwój był możliwy dzięki ogromnym sumom. łożonym na miasto przez kolejnych Katanów. Dla ich upamiętnienia imiona kolejnych władców i daty panowania wyryto na wewnętrznej stronie murów Pałacu Katanów. A oto fragment tego swoistego drzewa genealogicznego, dotyczący ostatnich 2 tysięcy lat:

7 980 - 8 140 Katan Goz Gurgur
8 141 - 8 210 Katan Indira Muz
8 210 - 8 350 Katan Ming Szczodry
8 350 - 8 555 Katan Ming Mądry
8 450 - 8 491 Katan Ming Biały
8 492 - 8 530 Katan Ming Hauan
8 555 - 8 594 Katan Osguran Ming
8 595 - 8 710 Katan Amurdan Ślepy
8 710 - 8 750 Katan Tredur Czarny
8 750 - 8 780 Katan Amurdan Ślepy
8 780 - 8 901 Katan Gerkaba Wielki
8 902 - 8 911 Katan Gerkaba Młody
8 912 - 8 990 Katan Gerkaba Jednoręki
8 990 - 8 999 Katan Gerkaba Garaman
9 000 - 9 121 Katan Baskaba Wielki
9 121 - 9 201 Katan Baskaba Drugi
9 201 - 9 230 Katan By-rygyn Mały
9 231 - 9 315 Katan By-rygyn Piąty
9 315 - 9 445 Katan Orio-gar han
9 445 - ? Katan By-Rygyn Szósty

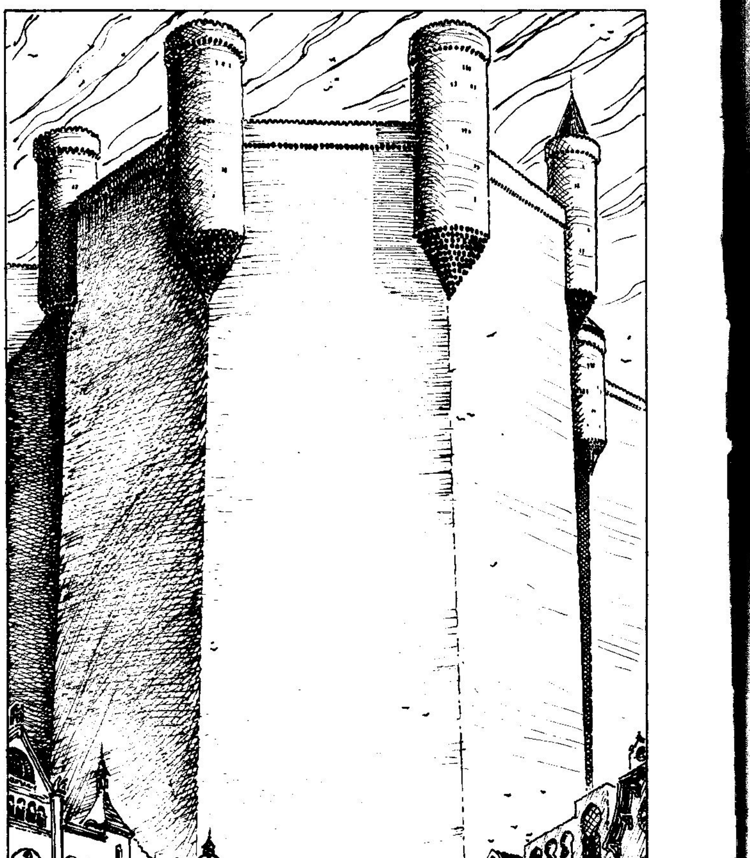
według przepowiedni Astrologów:

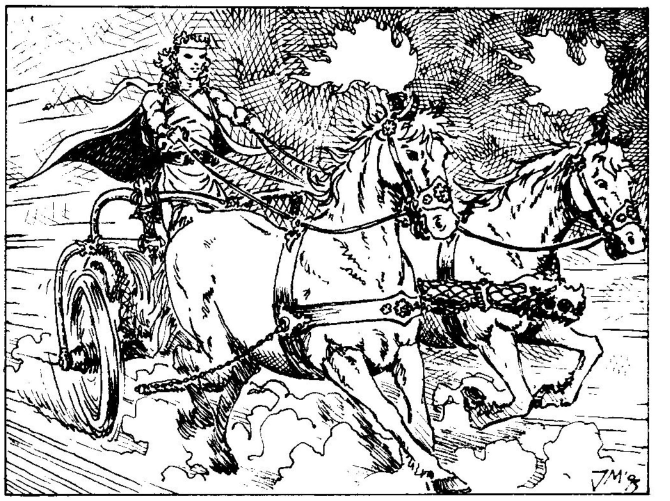
9 445 - 9 555 Katan By-Rygyn Szósty
9 555 - 9 593 panować będzie Katan Imgrum Czarny
9 595 - 9 738 jego syn Horing Mądry
9 740 - ? (aż do początków nowego transu) Katan Horing Stary (zwany też Długowiecznym)

MIESZKAŃCY

Ostrogar liczy w roku 9 445 około 153 tysiące stałych mieszkańców. Nie jest to jednak pełna liczba. Należy do niej doliczyć niemal drugie tyle mieszkańców Pałacu Katana, nie uwzględnianych w oficjalnych rejestrach. Są to przeważnie orki Uruk-hai i orki typowe, ich (często stali) goście, służba i niewolnicy. Również około 150 tysięcy głów liczą łącznie wszystkie garnizony Ostrogaru. Należy również uwzględnić przyjezdnych, których liczba w ciągu roku waha się w granicach 100-200 tysięcy, a zwielokrotnia się w miesiącu świątecznym. Jak widać z powyższego zestawienia ogólnie w mieście każdego dnia znajduje się około 600 tysięcy przedstawicieli humanoidalnych, myślących ras. Na szczęście Ostrogar został tak pomyślany i tak zbudowany, że bez trudu mógłby pomieścić kilkukrotnie większą liczbę ludności. Świadczą o tym choćby setki opuszczonych i strzeżonych jedynie przez dozorców, czy też zbrojnych najemników pałaców, zamków, kaszteli i kamienic. Wiele z nich prawdopodobnie od lat, pokoleń, czy nawet wieków nie było odwiedzanych, a ich właściciele być może już dawno nie żyją. Najbardziej kontrowersyjnym problemem administracyjnym stolicy była zawsze liczebność stałych mieszkańców Labiryntu Katana. Ogólnie uznaje się, że w tych rozległych podziemiach stale przebywa co najmniej 300 tysięcy istot.

W Ostrogarze mieszkają przedstawiciele wszystkich ras humanoidalnych, występujących na Archipelagu Centralnym, jednak ogromną większość ludności stanowią orki, przede wszystkim Uruk-hai z Pałacu Katana oraz garnizonów wojskowych. Bardzo liczni w stolicy są też ludzie. Jest ich około 50 tys., zarówno żołnierzy, jak i typowego mieszczaństwa. Po kilkanaście tysięcy liczą zamieszkujące miasto grupy krasnoludów, gnomów, półelfów, elfów, olbrzymów, półolbrzymów, czy nawet goblinów. Najmniej liczne są społeczności hobbickie, reptiliońskie i malauckie.





Główne zajęcia cywilnej ludności stolicy to kupiectwo, rybactwo oraz wszelkiego typu usługi, w tym również bardzo szczególne i nietypowe. Kupcy ostrogarscy prześcigają się w sprowadzaniu wszelkich rodzajów broni, zbroi i najwymyślniejszych ubiorów, wywożąc do innych miast ogromne ilości suszonych i wędzonych ryb. Niemal wszyscy rybacy należą do potężnego i nie znoszącego konkurencji cechu rybnego. Wody jeziora dostarczają przede wszystkim śledziokształtnej piskator, wielkich (2-3 metrowych) węgorzy amu i tłustych łososi ingra. Rybacy uważają, że jezioro ma podziemne połączenie z oceanem, gdyż można tu czasem natknąć się na ryby czy stwory typowo morskie.

Przede wszystkim Ostrogar jest jednak stolicą Imperium ze wszystkimi wynikającymi z tego konsekwencjami - jest nie tylko centrum polityczno-odministracyjnym, ale także miejscem, w którym załatwiana jest większość mniejszych lub większych interesów i w którym każdy, kto chce się liczyć w życiu Imperium musi albo mieszkać, albo przynajmniej często bywać. W związku z tym otwarto tu dziesiątki, jeśli setki karczm i zajazdów. Najbogatsi mogą wynająć piękne kasztele, zamki i pałace.

RELIGIA

Mimo, że Ostrogar leży pod samym bokiem boskich Katanów, znajdują się w nim przybytki poświęcone wielu innym bogom. Prawie każda licząca się religia posiada tu swoje świątynie i kapłanów. Ogromana ilość przyjezdnych oraz bezpieczeństwo miasta czynią tutejsze sanktuaria najbogatszymi na Orkusie. Poniżej podajemy 50 największych spośród nich. Po nazwie świątyni podane są kolejno - imię boga, któremu jest ona poświęcona, liczba sług świątyni i poziomy najwyższych kapłanów. Najciekawsze z nich opatrzone są dodatkowo małym komentarzem.

Dzielnica PAŁAC KATANA:

Niebios - Katan; 946; 38, 24; ma formę zamczyska, służy wpływowym i możnym;

Ungra - Katan; ?; 23, 22; ma kształt piramidy; otwarta dla wszystkich;

Kartan - Katan; ?; 29, 4; typu pałacowego; tylko dla rodziny Katanów;

Urukan - Katan; ?; 21, 18; świątynia obronna, twierdza; tylko dla wojskowych orków, szczególnie Uruk-hai;

Dzielnica ZŁOTA:

Miraba - Dagonin; 120; 27, 15; znajduje się w kompleksie budynków zamku-pałacu Białych Wież; otwarta dla wszystkich, jednak szczególnie chętnie widziane są istoty posługujące się magią;

Jumba - Pian; 105; 26, 19; zajmuje wielką białą kamienicę na pograniczu ze Srebrną Przystanią; raczej dla bogatych;

Klarkon - Asteriusz; 102; 24, 16; w formie potężnego i niedostępnego zamczyska; służy głównie rycerzom i elicie; można wjeżdżać do niej konno;

Kuarba - Morghlith; ?; 29, 11; zbudowana z czarnego kamienia; dla bogatych wyznawców przybywających z własnymi ofiarami;

Hauron tan - Oriak; 123; 28, 15; w formie kasztelu; otwarta dla wszystkich;

Wielka Czeluść - Morghlith/Hasar Grun; 87; 23, 22/28, 25; wspólna, dwupiętrowa świątynia dwóch bogów; jedna z bardziej tajemniczych i budzących największą grozę;

Pięciu Wrót - Graam; 10; 25, 19, 17; jej kapłani - Khoura, Aghar i Emanai są duchami; tylko dla sławnych i poważanych wyznawców;

Przystań Ciemności - Hasar-Grum; 82; 28, 18; zamek z ciemnego kamienia i marmuru; ma bardzo ponurą sławę; dostępna dla wszystkich;

Dzielnica POŁUDNIOWA:

Małaucka - Tfam; ?; 18, 17; niewiele o niej wiadomo; głównie dla białych malauków;

Reptex - Reptillion; 23; 39, 14; należy do klanu kapłanów-rycerzy Reptexów; posiada prawie 30 metrowej wysokości mury;

Ograntan on tan - Gotam Gor; 28; 21, 14; zbudowana w kształcie w formie kamiennego wzgórza-kasztelu; straż stanowią kamienne golemy; dostępna dla wszystkich;

Hugos - Set; 58; 19, 17; parterowa, z wielkim posągiem kobry na dachu; ma bardzo ponurą sławę; dostępna dla wszystkich;

Orko tan - Katan; 34; 18, 11; w formie dużego kasztelu; dostępna dla wszystkich;

Kryształowa - Asteriusz; 31; 16, 12; dostępna dla wszystkich;

Białej Pięści - Graam; 50; 14, 12; dostępna dla wszystkich;

Złotej Kuli - Kas-handil; 16; 16, 13; wielki dom, pokryty runami i pentagramami; dla wszystkich;,

Wiecznego Ognia Indarii - Sharami; 38; 25, 17; zamek wokół świętego kopca, na którym płonie żywy ogień (tzn. żywioł ognia); dla wszystkich;

Serca - półbóg Ginsza; 55; 19, 16; w formie kasztelu; broniona między innymi przez specyficzne siły półboskie; dla wszystkich;

Dzielnica SREBRNA PRZYSTAŃ:

Mała Athlaria - Set; 6; 15, 8;; wewnątrz małej kamienicy; niezbyt bezpiecznie jest chodzić nocą w jej pobliżu; dla wszystkich;

Opasma - Borgon Ciemny; 69; 17, 7; w dużej, kilkupiętrowej kamienicy; dla wszystkich;

Wielki Gothmed - Gothmed; 80; 14, 4; wewnątrz kasztelu-zamku na wodzie; dysponuje własną flotą; dla wszystkich;



Orkos - Katan; 77; 14, 2; w formie kasztelu na wodzie; dla wszystkich;

Dzielnica PLAC KARCZEMNY:

Wzniosła - Bell; 58; 27, 6; wysoki kasztel; dla wszystkich, ale szczególnie dla kupców;

Ruina - Bell; 12; 19, 3; w ruinach domu-kasztelu; tylko dla nielicznych (np. członków niektórych gildii;

Mała - Bell; 21; 15, 9; mała karczma z przybudówką świątynną; nie zawsze dla wszystkich;

Wielka Athlaria - Set; 12; 15, 8; duży budynek świątynny; podobno znalazło w nim schronienie wiele martwiaków; tylko dla zamożnych wyznawców;

Złoty kielich - Graam; 14; 11, 8; dom-kasztel; obok znajduje się należąca do świątyni, ekskluzywna karczma o tej samej nazwie; dla wszystkich;

On Wan - Katan; 70; 16, 8; dla wszystkich;

Inaduril - Asteriusz; 74; 14, 7; dla wszystkich;

Agragor - Gotam-Gor; 20; 12, 2; wysoki dom-kasztel o dużych walorach obronnych; dla wszystkich;

Batawal - Nata-kranta; 4; 18, 4; zamczysko pośród ogrodzonego murem, małego cmentarza; przypadkowi goście z reguły z niej nie wracają;

EL Idios - Pian; 47; 15, 1; w formie czteropoziomowej karczmy - górne piętra to świątynia; dla wszystkich;

Gringor - Katan; 41; 17, 8; dla wszystkich;

Maduja Złota - Arianna; 103; 23, 8; pałac, mieszczący również dom rozpusty; bardzo popularna we wszystkich środowiskach;

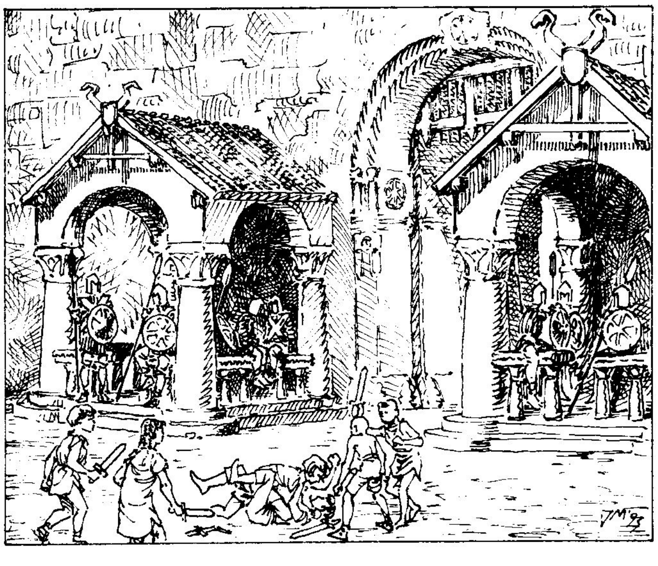
Cztery Psy - Morghlith; 21; 18, 9; dom-kasztel z ogrodem i małą areną; Najwyższa Świątynia Morghlitha na Orkusie; dla wszystkich;
Koss dur - Graam; 75; 22, 9; dwupoziomowe podziemia; tylko dla krasnoludów;
Kintar - Reptillion; 52; 18, 6; potężna, warowna twierdza; dla wszystkich;
Hasara - Hasar-grun; 73; 11, 7; zamek o bardzo ponurej sławie; dla wszystkich;
Cudów - Kas-handil; 4; 18, 1; kasztel na wodzie, na granicy ze Srebrną Dzielnicą; dla wszystkich, lecz szczególnie dla biednych;
Ciemnej Klepsydry - Borgon Ciemny; 48; 12, 2; dla wszystkich;
Tysiąca Mieczy - Oriak; 60; 11, 3; wieża, na której murach zawieszono tysiąc długich mieczy; dla wszystkich;

Dzielnica CHŁOPSKIE KROCZE:

Dwa Żebra - Morghlith; 99; 9, 7; kasztel, chroniony dodatkowo przez znajdującą się obok twierdzę rycerską; dla wszystkich;
Tysiąca Wrót - Bell; 30; 24, 6; w formie rozległego, warownego domu, ktorego mury co kilka metrów posiadają metalowe drzwi; dla wszystkich;
Nasza - Katan; 25; 12, 7; dla wszystkich.

OBRONNOŚĆ

Ostrogar należy do najbezpieczniejszych miast na Orkusie Wielkim, może dzięki temu, że w dyspozycji Rady Miejskiej znajdują się bardzo

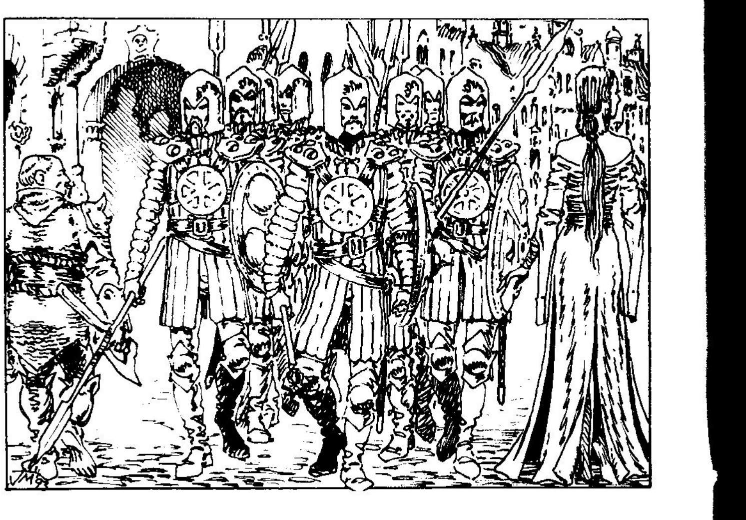


znaczne siły zbrojne, dbające o bezpieczeństwo zarówno zewnętrzne, jak i wewnętrzne. Te siły zorganizowane są w garnizony i hordy.

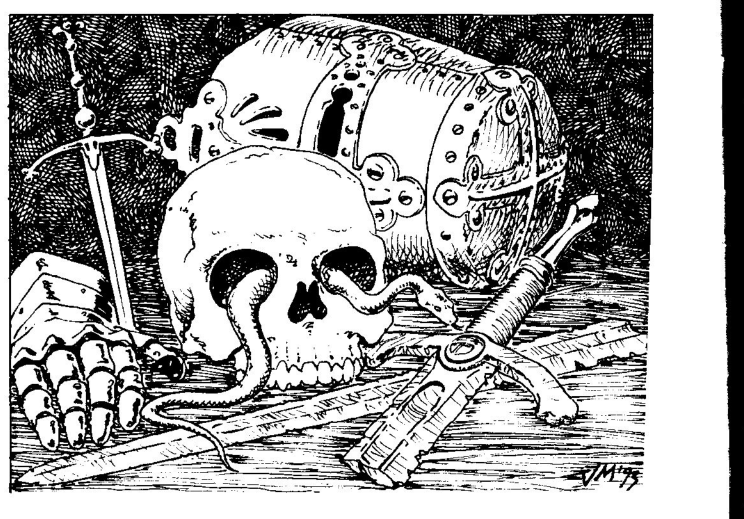
Koszary garnizonów znajdują się najczęściej wewnątrz murów miejskich. Są to przeważnie duże, obszerne zamki bądź twierdze lub budowane specjalnie z myślą o celu, któremu mają służyć, szeregi wielopiętrowych, otoczonych wysokim murem kamienic. W każdym garnizonie na Orkusie Wielkim stacjonuje 1 legion, podzielony na 10 kohort - w sumie około 10 tysięcy żołnierzy. Dodatkowo garnizon obsługiwany jest przez niezależny oddział w sile kohorty. W jego szeregach służą już najczęściej starsi wiekiem weterani. Ma on zabezpieczać koszary podczas nieobecności głównych sił.

A oto najważniejsze garnizony Ostrogaru:

- ▶ Garnizon Pałacowy - w sile legionu; stacjonuje w Pałacu Katanów; 10 tys. błękitnie odzianych gwardzistów (6-14 POZ), wyłącznie Uruk-hai szlacheckiego pochodzenia;
- ▶ Pierwszy Garnizon - stacjonuje w Złotej Dzielnicy; uprzywilejowany, elitarny legion wyjątkowo starannie dobieranych Uruk-hai (gwardziści 10-14 POZ); używany to tłumienia rozruchów w mieście; normalnie z rzadka, ale z przesadną dokładnością patroluje wszystkie dzielnice stolicy;
- ▶ Drugi Garnizon - stacjonuje w Złotej Dzielnicy; elitarny legion miejscowych Uruk-hai (gwardziści 8-12 POZ), patrolujący Złotą Dzielnicę; każdy z nich na płaszczu posiada złoto haftowany herb Katana;
- ▶ Trzeci Garnizon - stacjonuje w dzielnicy Południowej; elitarny legion miejscowych orków (gwardziści i wojownicy 6-10 POZ), którego zadaniem jest utrzymanie spokoju w dzielnicy Południowej i odgrodzenie jej od mętów z Chłopskiego Krocza; chodzą w zbrojach zdobionych srebrem;
- ▶ Czwarty Garnizon - stacjonuje w Złotej Dzielnicy; legion najemnych białych malauków, najczęściej rycerzy, wojowników i gwardzistów (POZ 0-10); ta pancerna, choć piesza jednostka używana jest najczęściej do walki z potworami i wielkimi zwierzętami;



- ▶ Piąty Garnizon - stacjonuje w Złotej Dzielnicy; pancerny legion miejscowego i najemnego rycerstwa (4-12 POZ), którego zadaniem jest utrzymanie w czasie dnia spokoju w Chłopskim Kroczu; dodatkowo grupy tych rycerzy służą za eskortę małym karawanom, wyruszającym z Ostrogaru;
- ▶ Szósty Garnizon - stacjonuje w Złotej Dzielnicy; legion miejscowych orków (wojownicy i gwardziści 0-8 POZ); patrolują okolice Ostrogaru;
- ▶ Siódmy Garnizon - stacjonuje w Złotej Dzielnicy; legion najemnych orków (łowcy i wojownicy 2-8 POZ), patrolują szlaki handlowe, prowadzące do stolicy, formując tzw. oddziały koczownicze; cieszą się dużą sympatią ludności, zamieszkującej położone przy traktach wioski i osady;
- ▶ Ósmy Garnizon - stacjonuje w dzielnicy Srebrna Przystań; legion miejscowych orków (gwardziści 2-8 POZ), mający patrolować Srebną Przystań; w dużej mierze pozostaje na usługach miejscowych kupców;
- ▶ Dziewiąty Garnizon - stacjonuje w dzielnicy Srebna Przystań; elitarny legion, złożony wyłącznie z ludzi (wojownicy, gwardziści i rycerze 2-10 POZ), którego zadaniem jest patrolowanie Placu Karczemnego i znajdujących się tu karczm; jedna z najbardziej przekupnych formacji w stolicy;
- ▶ Dziesiąty Garnizon - stacjonuje w dzielnicy Srebrna Przystań; wielorasowy legion (wojownicy, łowcy, gwardziści i rycerze 2-10 POZ), który za cel ma ochronę floty miejskiej, zarowno rybackiej, jak i barek; w miesiącu świątecznym, gdy ustają połowy, wspomaga patrole na Placu Karczemnym; każdy z żołnierzy jest też marynarzem;
- ▶ Jedenasty Garnizon znajduje się poza Ostrogarem, w pobliżu Tagar; elitarny legion, złożony z ludzi (wojownicy, gwardziści i rycerze 6-10 POZ), którego zadaniem jest ochrona każdej z Tagar przed dwoma sąsiednimi i utrzymywanie między nimi względnej równowagi;
- ▶ Dwunasty Garnizon - stacjonuje na zewnętrznym wybrzeżu jeziora, naprzeciwko Chłopskiego Krocza; jest to legion najemnych i miejscowych orków (wojownicy z 0-6 POZ), którego zadaniem jest ochrona tego rejonu;
- ▶ Trzynasty Garnizon - stale przebywa w Labiryncie Katana, stacjonując w pobliżu prowadzącego doń z Pałacu Katana wejścia; legion kościotrupów (wojownicy, gwardziści i rycerze 6-14 POZ), których zadaniem jest ochrona podziemi przed niepożądanymi odwiedzinami z zewnątrz, lecz także świata zewnętrznego przed istotami, zamieszkującymi labirynt.



TRAFIENIA KRYTYCZNE

Podczas walki, w której zwykle dzieje się bardzo wiele, zawsze istnieje pewna szansa na przypadkowe trafienie, którego efekt jest o wiele poważniejszy w skutkach od normalnego. Takie właśnie dość rzadkie trafienie nazywamy trafieniem krytycznym. Jest ono uzależnione od RTR postaci oraz od rodzaju używanej przez nią broni, a raczej od rodzaju obrażeń, które ta broń zadaje (tnące, kłute lub obuchowe). Po stwierdzeniu, że nastąpiło trafienie krytyczne (patrz tabela), należy ustalić jego efekt. rzucając k100 i porównując wynik z odpowiednimi do rodzaju broni zestawieniami.

Z rzadka, jednak możliwy jest przypadek trafienia krytycznego nie tej osoby, która była celem, a kogoś zupełnie innego, np. stojącego obok przyjaciela lub wręcz siebie samego (jeśli miało się wyjątkowego pecha można np. nadziać się na własną broń). Możliwość zaistnienia takiego przypadku została uwzględniona w tabeli TRAFIENIA KRYTYCZNE, zaś jego szczegółowy efekt należy odnaleźć w zestwieniu TRAFIENIA KRYTYCZNE W SIEBIE.

Tabela TRAFIENIA KRYTYCZNE.

RZECZYWISTA SZANSA TRAFIENIA	WYNIK RZUTU K100 trafienie wroga	trafienie w siebie
01 - 05	01	97 - 100
06 - 100	01 - 02	99 - 100
101 - 200	01 - 04	100
201 - 300	01 - 08	100
301 - 400	01 - 16	100

Niektóre zdolności profesjonalne (np. młynek, morderczy cios). specjalne szkolenia (np. kardż, asaur) i magia (np. czar *Ręka Boska*) mogą w mniejszym lub większym stopniu zmienić prawdopodobieństwo trafienia krytycznego.

Przy odczytywaniu efektu trafienia krytycznego z podanych poniżej szczegółowych zestawień należy uwzględnić następujące uwagi:

- ► W przypadku niezgodności logicznej efektu, odczytanego w wyniku rzutu k100 z konkretną sytuacją w grze o modyfikacjach decyduje MG.
- ► W przypadku trafienia selektywnego lub zadanego w konkretną część ciała poza tułowiem, liczą się tylko wyparowania trafionego miejsca. W przypadku każdego trafienia krytycznego o ilości wyparowań decyduje poniższa tabelka (rzut k100):

1 - 10 - bez wyparowań
11 - 25 - wyparowania o wielkości 10% normalnych
26 - 50 - wyparowania o wielkości 50% normalnych
51 - 99 - normalne wyparowania
100 - wyparowania dwukrotnie większe

- ► W przypadkach, w których obrażenia mnożone są przez 3 (lub więcej) postać musi wykonać % rzut na bieżącą ZR lub stracić równowagę i upaść.

TRAFIENIA KRYTYCZNE OBUCHOWE

1 - **rozbicie czaszki** (śmierć, ew. obrażenia x 10 w przypadku niektórych potworów);
2-3 - **złamanie kręgosłupa** (obrażenia x 10 + ew. paraliż ciała w przypadku utrzymania się trafionego przy życiu);
4-5 - **pęknięcie czaszki** (obrażenia x 5 + ew. % rzut na 1/2 odporności nr 4: nieudany oznacza wstrząs mózgu);
6-7 - **zmiażdżenie klatki piersiowej** (obrażenia x 3 + ew. 2k10 obrażeń/rundę przy poruszaniu się);
8 - **złamanie żeber** (obrażenia x 3 + ew. k10 obrażeń/rundę przy poruszaniu się);
9-10 - **zmiażdżenie barku** (obrażenia x 3 + utrata połowy SF);
11-12 - **zmiażdżenie biodra** (obrażenia x 3 + utrata połowy SF i 90% ZR i SZ);
13-14 - **przetrącenie kręgosłupa** (obrażenia x 3 + 90% możliwość całkowitego paraliżu);
15 - **złamanie miednicy**, ew. podstawy kręgosłupa (obrażenia x 2 + 10% możliwość całkowitego paraliżu);
16-30 - **obrażenia x 3**;
31 - **uszkodzenie łuku brwiowego** (obrażenia x 1 + % rzut na odporność nr 4: nieudany oznacza ogłuszenie oraz 10% możliwość utraty oka)
32-35 - **zmiażdżenie ręki** (obrażenia x 2 - niedowład, jeżeli obrażenia przekraczają 50% ŻYW, ew. utrata, jeśli przekraczają 100% ŻYW);
36-38 - **zmiażdżenie nogi** (obrażenia x 2 - niedowład, jeżeli obrażenia przekraczają 50% ŻYW, ew. utrata, jeśli przekraczają 100% ŻYW);
39 - **złamania żeber** (obrażenia x 2 + dwukrotnie szybsze zmęczenie);
40 - **uszkodzenie organu wewnętrznego** np. wątroby, żołądka (obrażenia x 2 + 35% możliwość degeneracji organu i śmierci po 2k10 godzinach);
41-42 - **uszkodzenie głowy** (obrażenia x 2 + ew. % rzut na odporność nr 4: nieudany oznacza ogłuszenie + 25% możliwość wstrząsu mózgu);
43-45 - **wybicie k10 zębów** (obrażenia x 1 i utrata k10 pkt. PR);
46-47 - **złamanie szczęki** (obrażenia x 1 + utrata 50% zdolności mówienia);
48-50 - **złamanie nosa** (obrażenia x 1 i utrata 2k10 pkt. PR);
51-80 - **obrażenia x 2**;
81-90 - **trafienie selektywne** (1-40: nogi, 41-80: ręce, 81-100: głowa);
91-99 - **skuteczny cios**: obrażenia + 50 (zamiast rzutu kostką);
100 - **rzuć dwa razy** i zsumuj efekty.

TRAFIENIA KRYTYCZNE KŁUTE

1 - **przekłucie serca** (śmierć, ew. obrażenia x 10 w przypadku niektórych potworów);
2 - **przekłucie mózgu** (obrażenia x 10 + ew. całkowity paraliż w przypadku utrzymania się trafionego przy życiu);
3-5 - **przekłucie krtani** (obrażenia x 5 + k100 obrażeń/rundę);
6 - **przekłucie płuca** (obrażenia x 5 + 50% możliwość infekcji i śmierci w ciągu k10 dni);
7-8 - **uszkodzenie gardła** (obrażenia x 5);
9 - **trafienie w oko** (obrażenia x 3 + utrata oka + 20% możliwość infekcji i śmierci w ciągu k10 dni);
10-11 - **uszkodzenie brzucha** (obrażenia x 3 + k10 obrażeń/rundę przy poruszaniu się i 50% możliwość infekcji i śmierci w ciągu k10 dni);
12-13 - **uszkodzenie rdzenia kręgowego** (obrażenia x 3 + 90% możliwość całkowitego paraliżu);
14-15 - **uszkodzenie kręgosłupa** (obrażenia x 3 + 50% możliwość całkowitego paraliżu);
16-30 - **obrażenia x 3**;
31-35 - **wykłucie oka** (obrażenia x 1 + −20 do TR i o 20 gorsza OBRONA);
35-40 - **uszkodzenie ręki** - (obrażenia x 2 - niedowład, jeżeli obrażenia przekraczają 50% ŻYW, ew. utrata, jeśli przekraczają 200% ŻYW);
41-45 - **uszkodzenie nogi** - (obrażenia x 2 - niedowład, jeżeli obrażenia przekraczają 50% ŻYW, ew. utrata, jeśli przekraczają 200% ŻYW);
46-47 - **uszkodzenie płuc** (obrażenia x 2 + dwukrotnie szybsze zmęczenie);
48-49 - **uszkodzenie organu wewnętrznego** np. wątroby, żołądka (obrażenia x 2 + 35% możliwość degeneracji organu i śmierci po 2k10 godzinach);
50 - **uszkodzenie głowy** (obrażenia x 2 + rzut na odporność nr 4: nieudany oznacza ogłuszenie);
51-80 - **obrażenia x 2**;
81-90 - **trafienie selektywne** (1-40: nogi, 41-80: ręce, 81-100: głowa);
91-99 - **skuteczny cios**: obrażenia + 50 (zamiast rzutu kostką);
100 - **rzuć dwa razy** i zsumuj efekty.

TRAFIENIA KRYTYCZNE TNĄCE

1-5 - **odcięcie głowy** (śmierć, ew. obrażenia x 10 w przypadku niektórych potworów);
6 - **przecięcie poprzeczne** (śmierć, ew. obrażenia x 10 w przypadku niektórych potworów);
7-10 - **przecięcie krtani** (obrażenia x 10 + k100 obrażeń/rundę);

11-12 - **przecięcie gardła** (obrażenia x 5);
13-14 - **odcięcie barku** (obrażenia x 3 + utrata kończyny);
15 - **przecięcie brzucha** (obrażenia x 3 + ew. k10 obrażeń/rundę przy poruszaniu się i 80% możliwość infekcji i śmierci po k10 dniach);
16-30 - **obrażenia x 3**;
31-33 - **przecięcie dużej tętnicy** (obrażenia x 2 + k100 obrażeń/rundę);
34-36 - **uszkodzenie ręki** (obrażenia x 2 - niedowład, jeżeli obrażenia przekraczają 50% ŻYW, ew. utrata, jeśli przekraczają 100% ŻYW);
37-40 - **uszkodzenie nogi** (obrażenia x 2 - niedowład, jeżeli obrażenia przekraczają 50% ŻYW, ew. utrata, jeśli przekraczają 100% ŻYW);
41-42 - **uszkodzenie płuc** (obrażenia x 2 + dwukrotnie szybsze zmęczenie);
43 - **przecięcie mięśni karku** - obrażenia x 1 + utrata 50% SF;
44 - **uszkodzenie głowy** (obrażenia x 1 + rzut na odporność nr 4: nieudany oznacza ogłuszenie oraz 10% możliwość wstrząsu mózgu);
45 - **przecięcie ścięgna** (obrażenia x 1 + ew. utrata 50% SZ i ZR);
46-47 - **odcięcie ucha** (obrażenia x 1 + utrata 50% słuchu);
48-50 - **odcięcie nosa** (obrażenia x 1 i utrata 2k10 pkt. PR);
51-80 - **obrażenia x 2**;
81-90 - **trafienie selektywne** (1-40: nogi, 41-80: ręce, 81-100: głowa);
90-99 - **skuteczny cios**: obrażenia + 50 (zamiast rzutu kostką);
100 - **rzuć dwa razy** i zsumuj efekty.

TRAFIENIA KRYTYCZNE W SIEBIE

1-4 - **trafienie krytyczne w inną istotę** niż się zamierzało: wylosuj w kogo i sprawdź efekt w zestawieniach wg. rodzaju użytej broni;
5 - **trafienie krytyczne w siebie** — sprawdź efekt w zestawieniach wg. rodzaju użytej broni;
6-9 - **trafienie selektywne w inną istotę** niż się zamierzało - wylosuj w kogo;
10 - **trafienie selektywne w siebie**;
11-14 - **trafienie w inną istotę** niż się zamierzało - wylosuj w kogo, obrażenia x 1;
15 - **trafienie w siebie** - obrażenia x 1;
16-50 - **odsłonięcie się** (do końca następnej rundy postać ma połowę OB i połowę wyparowań);
51 - **przewrócenie się** i automatyczne ogłuszenie na 1k10 rund;
52-53 - **przewrócenie się** i % rzut na odporność nr 4 lub ogłuszenie na 1k10 rund;
54-55 - **utrata równowagi** (% rzut na ZR) lub upadek i % rzut na odporność nr 4 (nieudany oznacza ogłuszenie na 1k10 rund);
56 - **utrata równowagi** (% rzut na ZR) lub zwichnięcie kostki (czasowe oraniczenie ZR i SZ do połowy);
57-58 - **utrata równowagi** (% rzut na ZR) lub zwichnięcie nadgarstka (—10 ZR, —10 OB, połowa TR i zadawanych obrażeń);
59-65 - **utrata równowagi** (% rzut na ZR) lub upadek;
66 - **wyrzucenie broni** na maksymalną odległość (ilość metrów równa 1/10 SF);
67-70 - **upuszczenie broni** lub tarczy;
71-75 - **% rzut na ZR** albo upuszczenie broni lub tarczy;
76 - **silne nadwyrężenie broni**; % rzut na połowę jej wytrzymałości lub broń zostaje złamana;
77-80 - **nadwyrężenie broni**; % rzut na jej wytrzymałość lub broń zostaje złamana;
81-85 - **stępienie broni** (—10 do TR i zadaje połowę obrażeń); wymagana naprawa, np. ostrzenie przez 1-10 godzin w przypadku broni kłutych i tnących (ten rzut krytyczny nie dotyczy broni obuchowych - rzuć jeszcze raz);
86-90 - **utrata ataków** do końca następnej rundy;
91-99 - **osłabione uderzenia** do końca następnej rundy; obrażenia zmniejszone o 50 pkt. (zamiast losowego dorzutu);
100 - **rzuć dwa razy** i zsumuj efekty.



SYSTEM MONETARNY, KOSZTY UTRZYMANIA, PODSTAWOWY EKWIPUNEK

Na całej Orchii, a przynajmniej w tej jej części, która jest dostępna dla graczy obowiązuje jednolity system monetarny. Podstawowym środkiem płatniczym jest niewielka (średnicy 1,5 cm) moneta, wykonana ze srebra. Poza nią w obiegu znajdują się monety o większej wartości, wykonane ze złota, platyny i mitrylu. A oto ich wzajemne przeliczenia (w nawiasie skrót, którym będziemy się posługiwać):

1 sztuka srebra (srb) - moneta podstawowa
1 sztuka złota (zł) = 100 sztuk srebra
1 sztuka platyny (plt) = 10 sztuk złota
1 sztuka mitrylu (mtr) = 10 sztuk platyny.

Przeciętnie skromne utrzymanie jednej osoby kosztuje miesięcznie 10 sztuk złota, jednak zdarza się, szczególnie na prowincji, że ceny są nawet dziesięciokrotnie wyższe.

A oto średnie ceny najważniejszych rzeczy, które można nabyć na targowiskach, w sklepach i karczmach Orkusa (rzeczy dostępne tylko na Placu Targowym w Ostrogarze i Get-warr-garze zaznaczono symbolem ★; waga została podana w jednostkach Siły Fizycznej):

Noclegi:

- Nocleg (pokój 2-osobowy) - 10 srb
- Nocleg (pokój 10-osobowy) - 5 srb
- Nocleg w stajni - 1 srb
- Oporządzenie konia - 2 srb

Żywność:

śniadanie/kolacja:
- placek z agawy - 2 srb
- ser - 1 srb
- piwo (0,5 litra) - 1 srb

obiad:
- gotowana agawa - 2 srb
- zupa jarzynowa - 1 srb
- gulasz z opasa - 3 srb
- piwo (0,5 litra) - 1 srb

inne:
- dzban (1 litr) wina - 10 srb
- dzban wódki - 30 srb
- dzban spirytusu - 60 srb

★ dzban krasnoludzkiego spirytusu - 5-10 zł (spirytus krasnoludzki jest tak silnym trunkiem, że po wypiciu 0,1 litra należy wykonać % rzut na szok (odp. nr 4 - rzut nieudany oznacza zamroczenie na k10 rund) oraz % rzut na truciznę (odp. nr 6 - rzut nieudany oznacza natychmiastowe upojenie alkoholowe). Rzut na truciznę należy powtarzać po wypiciu każdej kolejnej setki, zmiejszając za każdym razem odporność o 10 pkt.

Żywność podróżna:

- bukłak piwa (5 litrów) - 10 srb (+ 50 za bukłak); waga 23
- bukłak wina (5 litrów) - 50 srb (+ 50 za bukłak); waga 23
- dzienna porcja jedzenia (trwałość do 10 dni) - 25 srb; waga 5
- dzienna żelazna porcja jedzenia (trwałość do 5 lat) - 1 zł; waga 5
- ★ dzienna porcja elfiego chleba (trwałość do 1 roku) - 5 zł; waga 1

Bardziej urozmaicona żywność i lepszej jakości trunki są z reguły kilkakrotnie droższe.

Ekwipunek podróżny:

- ubranie zwykłe + sandały - 50 srb; waga 4
- szaty podróżne zamiast zbroi + buty skórzane wysokie - 310 srb; waga 13
- derka (ew. koc) - 50 srb; waga 5
- namiot 2-osobowy - 15 zł; waga 10
- ★ namiot rycerski, 6-osobowy - 120 zł; waga 200
- plecak (pojemność maks. do wagi 100) - 2 zł; waga 10 (ogranicza Szybkość o połowę, nie sumuje się to z ograniczeniami spowodowanymi zbroją)
- torba podróżna (pojemność maks. do wagi 40) - 50 srb; waga 3

Strzały i bełty:

- kołczan (na 10 strzał) - 50 srb; waga 3
- pęk 10 strzał (dowolnej długości) - 50 srb; waga 2-3
- pęk 20 bełtów - 50-100-200 srb, a waga 5-8-10 zależnie od długości (1 bełt do kuszy wałowej kosztuje 75 srb i waży 10)
- ★ srebrna broń lub strzały (ew. bełty) o srebrnych grotach kosztują 10-krotnie więcej od normalnych, jednakże posiadają dwukrotnie mniejszą wytrzymałość i są bardziej podatne na uszkodzenia

Liny i pomoce do wspinaczki:

- 1 metr grubej liny (wytrzymałość do ciężaru 2000) - 20 srb; waga 6-10
- 1 metr cienkiej linki (wytrzymałość do 400 SF) - 1 zł; waga 2
- hak - 50 srb; waga 5 (prawidłowe zarzucenie wymaga udanego % rzutu na 1/2 aktualnej ZR)
- kotwiczka 5 zł; waga 10 (prawidłowe zarzucenie wymaga udanego % rzutu na aktualną ZR)

Inne:

- siekierka - 2 zł; waga 12
- nóż - 2 zł; waga 1
- nożyk - 1 zł; waga 0,5
- ★ pęk 10 wytrychów - 10 zł; waga 2 (sprzedają tylko po 1 pęku i to tylko znajomym)
- ★ komplet narzędzi (młotek, haki, linki, piłka, itp.) do zakładania/rozbezpieczania prostych konstrukcji, pułapek, itp. - 50 zł; waga 50
- hubka + krzesiwo (100 porcji) - 10 srb; waga 1
- pochodnia (wystarcza na 5 godz.) - 3 srb; waga 10 (przypalenie pochodnią - po udanym TR - zadaje 2k10 pkt. obrażeń, a w przypadku istot wrażliwych na ogień k50 pkt.)
- latarnia (na oliwę) - 15 zł; waga 10
- 2-litrowy dzban oliwy (wystarcza na 50 godzin) - 40 srb + 10 za dzban; waga 15 (wylany na kogoś - po udanym % rzucie na ZR - i w następnej rundzie podpalony zadaje k100 pkt. obrażeń, ew. połowę po udanym % rzucie oblanego na odp. nr 8. W każdej następnej rundzie istnieje 50% szansa (ew. 25% w wypadku aktywnego gaszenia), że ogień się utrzyma. Istotom wrażliwym na ogień zadaje obrażenia dwukrotnie większe.

Naczynia:

- dzban gliniany (2-litrowy) - 10 srb; waga 6
- dzban miedziany (2-litrowy) - 120 srb; waga 10
- szklany słoik lub butelka (1 litr) - 1 zł; waga 3
- flakon (0,5 litra) - 75 srb; waga 2
- flakonik (0,25 litra) - 50 srb; waga 1
- flakonik z wodą święconą - 10 zł; waga 2 (martwiakom i istotom ewidentnie złym zadaje k100 pkt. obrażeń, ew. połowę po udanym % rzucie na odp. nr 8; wykonanie 1 porcji wody święconej wymaga użycia 0,25 litra oczyszczonej magicznie przez alchemika wody, na którą rzucany jest czar *Błogosławieństwo*).
- bukłak skórzany (pusty, 5-litrowy) - 50 srb; waga 3

Papiernicze:

- karta pergaminu - 50 srb; waga 0,25
- komplet do pisania: karafka z atramentem i pióro - 250 srb (waga 5)
- ★ tuba ochronna na pergaminy (do 5 szt.) - 10 zł; waga 5 (wykonana z trudnopalnej, twardej skóry - wytrzymałość na uszkodzenia 75 pkt.)
- ★ flakon atramentu z ziołem *adar sor* do pisania formuł czarów (10 porcji) - 12 zł; waga 5 (1 porcja tego atramentu wystarcza na zapisanie 1 strony)
- księga magiczna mała (5 stron) - 25 zł, waga 20
- ★ księga magiczna średnia (10 stron) - 40 zł; waga 20
- ★ księga magiczna duża (25 stron) - 65 zł; waga 21
- ★ księga magiczna wielka (50 stron) - 160 zł; waga 24
- ★ koszt przepisania 1 strony czaru (jeśli przedłoży się oryginał) - 25 zł; trwa 1 godzinę

Aparatura alchemiczna:

- ★ przenośna (o 10% utrudnia ekstrakcję) - 500 zł; waga 100
- ★ typowa - 100 zł; waga 200
- ★ uniwersalna (o 5% ułatwia ekstrakcję) - 2000 zł, waga 80

Aparatura astrologiczna:

- ★ teleskop (powiększa 2-20 razy) - 250-2500 zł; waga 200-2000
- ★ wyposażenie obserwatorium astrologicznego (bez teleskopu, np. mapy nieba, cyrkle pomiarowe, itp.) - 500-1000 zł; waga około 500

Ekwipunek koński:

- sakwa końska (pojemność maks. do wagi 50 SF) - 1 zł; waga 10 (koń bojowy i osioł mogą nosić 2 sakwy, koń juczny i muł - 4)
- uprząż - 1-5 zł (zależnie od jakości); waga 20
- siodło - 10 zł; waga 50
- siodło rycerskie - 50 zł; waga 50 (zwiększa o 20% szansę na utrzymanie się na koniu np. w przypadku próby zdjęcia jeźdźca)

Zwierzęta:

- koń juczny (udźwig 720-760-880) - 10-15-30(★) zł w zależności od siły, wieku, itp.
- koń bojowy (udźwig 900-920-1040) - 30-40(★)-50(★) zł w zależności od siły, wieku, itp.
- muł (udźwig 600-640) - 8-10 zł
- osioł (udźwig 300) - 5 zł
- pies (wilczur) - 7 zł (★ tresowany lub obronny średnio 3-5 razy więcej; współczynniki ma bardzo zbliżone do wilków).

Wozy:

- ★ rydwany - patrz tabele uzbrojenia
- bryczka (1 lub 2-konna; ładowność do 1000) - 50 zł (SZ jak typowego rydwanu)
- furmanka (1 lub 2-konna; ładowność do 2000) - 40 zł (SZ jak ciężkiego rydwanu)

Ceny innych, nie wymienionych tu przedmiotów i usług ustala MG w oparciu o przedstawione tu ceny podstawowe.



Tabela „BROŃ"

GRUPA BRONI / Nazwa broni	TYP	ZASIĘG (m)	CENA (zł)	WAGA w SF	MIN. SF UŻYCIA	OPÓŹ. (sg)	SKUTECZNOŚĆ kł, tn, ob (daleka)	WSP. 1/100 OBR.	WYTRZ. USZK.	OBRONA	ATAKI/ RUNDĘ	UWAGI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
BICZE												
Bicz	PT	2,3,4	3	5	60	6	30 tn	x0.5	3	+14	1	
Bat	J	1,2	1	2	40	4	20 tn	x0.5	1	+16	2	
CEPY												
— ciężki metal.	DW	1,2	5 !	50	100	6	160 ob	x2	75	+18	1	130cm
— ciężki drewn.	DW	1,2	2	30	60	4	140 ob	x1	45	+20	1	130cm
— typowy bojowy	PT	1,2	3	25	50	4	110 ob	x1	38	+18	2	
— krótki	J	0	2 !	18	40	3	70 ob	x1	27	+17	3	
Arcykorbacz	DW	1	10 !	80	160	9	180 ob	x2	120	+17	1	
Morning Star	J	1	2	18	40	3	120 ob	x1	27	+16	1	
Korbacz potrńny	J	1	8 !	35	110	6	140 ob	x3	27	+17	1	
DZIDY												
Dzida typowa	J	1,2	2	8	30	2	110 kł (100 kł)	x1	10	+21	2	
GŁAZY												
— duży	DW	1	0	800	1000	15	600 ob (500 ob)	x3	1600	+13	1/2r.	1 atak na 2 rundy
— typowy	DW	0	0	320	400	8	400 ob (300 ob)	x2	640	+12	1	
— mały	DW	0	0	240	300	6	200 ob (150 ob)	x2	320	+6	1	
Duży kamień	PT	0	0	100	120	4	130 ob (100 ob)	x1	200	+3	1	
Mały kamień	JL	0	0	1	20	1	40 ob (30 ob)	x0,5	2	+0	4	
GWIAZDKI												
Gwiazdka płaska	JL	0	1 !	0,5	20	1	40 tn (50 tn)	x1	5	+1	4	
HALABARDY												
— szeroka	DW	1,2	9 !	50	100	8	130 kł, 170 tn	x2	55	+22	1	150 cm
— typowa	PT	1,2	7	30	60	6	120 kł, 140 tn	x2	33	+27	1	130 cm
— krótka	PT	1	6 !	24	50	5	110 kł, 150 tn	x2	32	+16	1	
HARPUNY												
— ciężki	DW	1,2	10 !	40	120	5	150 kł (130 kł)	x2	44	+20	1	150 cm; wtórna autom
— typowy	PT	1	8 !	28	90	4	120 kł (110 kł)	x2	31	+20	1	wtórna autom.
KOPIE												
— ciężka	J	2,3	10 !	50	90	5	150 kł	x2	55	+0	1	150 cm; szar., odpr., wtór.
— typowa	J	2,3	8	30	60	5	140 kł	x2	33	+0	1	150 cm; szar., odpr., wtór.
LANCE												
— ciężka	J	2,3	5	18	30	4	130 kł	x1	16	+6	1	150 cm; szar., wtór.
— typowa	J	1,2	3	10	20	3	110 kł	x1	9	+12	1	150 cm; szar., wtór.
krótka	J	1	1	2	10	2	90 kł (70 kł)	x1	3	+16	2	szar., wtór.
KOSA												
— bojowa	DW	1,2	4	14	50	5	90 kł, 180 tn	x2	15	+26	1	140 cm
KUSZE CIĘŻKIE												
— wałowa	DW	600	150 !	150	300	20	(300 kł)	x2	75	+0	1/3r.	+10TR; +1 strzał z naład.
— ciężka	DW	160	40 !	40	80	12	(180 kł)	x1	20	+0	1/2r.	+10TR; +1 strzał z naład.
KUSZE TYPOWE												
— tyowa	PT	120	20	25	60	5	(150 kł)	x1	13	+0	1	+10TR; +1 strzał z naład.
— dwustronna	PT	120	30 ≠	35	60	10	(150 kł)	x1	13	+0	2/3r.	+10TR; 2 sg opóźnienia
— ręczna	J	60	15 !	10	30	4	(90 kł)	x1	6	+0	2	+10TR; +1 strzał z naład.
Minikusza	JL	20	28 !	5	10	3	(60 kł)	x1	3	+0	2	+10TR; +1 strzał z naład.
ŁAŃCUCHY												
— ciężki	DW	1,2	3	120	150	10	140 ob (30 ob)	x1	240	+35	1	
— typowy	J	1,2	2	40	50	5	90 ob (20 ob)	x1	80	+30	1	
ŁUKI PROSTE												
— wielki	DW	170	150 ≠	15	170	7	(150 kł)	x1	8	+0	1	190 cm
— długi	DW	120	30 !	12	120	5	(130 kł)	x1	6	+0	1	170 cm
— typowy	DW	80	8	8	80	3	(100 kł)	x1	5	+0	2	150 cm
— krótki	DW	60	5	6	60	2	(80 kł)	x1	4	+0	2	
ŁUKI REFLEKSYJNE												
— refl. ciężki	DW	160	40 !	15	160	6	(140 kł)	x1	8	+0	1	170 cm
— refl. typowy	DW	110	20	10	110	5	(110 kł)	x1	5	+0	1	150 cm
— refl. lekki	DW	90	10	8	90	4	(90 kł)	x1	5	+0	2	
MACZUGI												
— ciężka	DW	1	15 !	90	180	9	170 ob (120 ob)	x4	99	+15	1	170 cm
— typowa	PT	1	10	70	140	7	150 ob (100 ob)	x3	77	+16	1	140 cm
Wekiera	J	1	5	32	70	3	100 ob (50 ob)	x2	35	+16	2	
MIECZE CIĘŻKIE												
Espadon	DW	1,2	50 !	50	100	7	120 kł, 200 tn	x3	100	+22	1	180 cm
— dwuręczny typ	DW	1,2	40	40	80	6	120 kł, 180 tn	x2	80	+24	1	180 cm

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
— półtoraręczny	PT	1,2	20	28	60	5	110 kł, 150 tn	x2	56	+22	1	140 cm
Bastard	PT	1	30 !	35 !	70	6	120 kł, 160 tn	x2	70	+18	1	140 cm
MIECZE LEKKIE												
— długi typowy	J	1	10	20	40	4	100 kł, 120 tn	x1	40	+20	1	
— krótki	J	1	8	15 !	30	3	100 kł, 80 tn	x1	30	+16	2	
Mieczyk	JL	0	5	10	20	2	80 kł, 60 tn	x1	20	+12	2	czarodzieje
MŁOTY												
— wielki	DW	1,2	10	80	160	8	180 ob (120 ob)	x5	120	+22	1	180 cm
— dwuręczny	DW	1,2	5	50	100	6	160 ob (80 ob)	x4	75	+23	1	130 cm
— krótki bojowy	PT	1	4	40	80	5	140 ob (80 ob)	x3	60	+17	1	
— typowy	J	1	3	32	65	4	120 ob (50 ob)	x3	48	+12	1	
NOŻE												
Kindżał	JL	0	6 !	1	5	2	50 kł, 70 tn	x1	6	+8	2	wtór., odpr., droż.
Kordelas	JL	0	3	1	6	2	60 kł, 60 tn (50 kł)	x1	6	+8	2	wtór., odpr., droż.
Nóż typowy	JL	0	2	1	4	1	40 kł, 50 tn (50 kł)	x1	2	+5	3	wtór., odpr., droż.
Nożyk	JL	0	1	0,5	3	1	40 kł, 30 tn (30 kł)	x1	1	+4	4	wtór., odpr., droż.
OSKARDY												
— typowy	PT	0	7	25	75	4	140 kł	x4	38	+5	2	skut. TR niweluje następ.
— cięty	PT	0	25 ≠	20	60	4	130 kł, 70 tn (50 tn)	x3	30	+5	2	skut. TR niweluje następ.
OSZCZEP												
Oszczep	J	1	7 !	10	40	3	90 kł (140 kł)	x1	11	+21	2	wtór.
PAŁY												
Kłoda drewniana	DW	1,2	0,5	150	200	10	200 ob (80 ob)	x3	165	+40	1	170 cm
Pała	PT	1,2	0,1	24	80	5	80 ob (50 ob)	x1	26	+32	2	2xOB przy OBURĘCZN.
Laska	J	1,2	0	12	45	3	60 ob (30 ob)	x0,5	13	+26	3	2xOB jeśli trzymany DW
PIKI												
— długa	DW	2,3,4	8	20	60	5	180 kł	x1	22	+22	1	130 cm; a-szar.
— typowa	J	2,3	6	14	45	4	160 kł	x1	15	+26	1	130 cm; a-szar.
Partyzana	PT	2,3	8	16	50	5	130 kł tn. 100	x1	17	+28	1	130 cm; a-szar.
PROCE												
— drzewcowa	PT	50	1	10	50	4	(80 ob)	x1	5	+0	2	
— skórzana	J	30	0,5	1	30	3	(60 ob)	x0,5	1	+0	3	
PÓŁTALERZE												
— wielki	DW	1,2	sp. ≠	30	120	7	300 tn (dysk 500tn)	x5	60	+30(50)	1	180 cm; 750/2000zł
— typowy	PT	1	sp. ≠	20	80	5	200 tn (dysk 300tn)	x4	40	+20(35)	1	150 cm; 500/1000zł
RAPIERY I SZPADY												
Rapier	J	1	15	12	16	2	120 kł, 80 tn	x1	24	+17	1	
Szpada typowa	J	1	8	4	8	1	100 kł	x1	8	+15	2	
Koncerz	J	2	12 !	15	20	2	140 kł	x2	30	+18	1	
Rapiernik	DW	1,2	20 ≠	20	60	5	130 kł (100 kł)	x1	40	+28	2	
Igiełka	JL	0	0,2	0,1	1	1	20 kł (20 kł)	x0,5	1	+1	5	czarodzieje
SIECI												
— ciężka kulkowa	DW	2,3	20 !	28	90	20	nie zadaje	x-	56	+15	1/3r.	1/10TR obezwładnia
— ciężka haczyk	PT	2,3	15 !	20	60	15	nie zadaje	x-	40	+17	1/2r.	1/10TR obezwładnia
— lekka haczyk.	J	2	10 !	13	40	10	nie zadaje	x-	10	+18	1	1/10TR obezwładnia
— rybacka	DW	2	5	10	40	8	nie zadaje	x-	5	+25	1	1/10TR obezwładnia
SIERPY												
Sierp	JL	0	3	5	30	2	50 kł, 90 tn	x1	10	+4	2	
SZABLE												
— wielka	DW	1,2	90 !	60	120	6	90 kł, 190 tn	x2	120	+12	1	190 cm
— ciężka	PT	1,2	60 !	92 !	80	5	80 kł, 170 tn	x2	64	+14	1	140 cm
— typowa	J	1	8	16	30	3	60 kł, 120 tn	x1	32	+18	2	
— krzywa	J	1	6	16	30	3	40 kł, 130 tn	x1	32	+18	2	
— pałasz	PT	1	20 !	22	50	4	40 kł, 140 tn	x1	44	+16	1	
Tasak	J	1	4	15	30	4	20 kł, 140 tn	x1	30	+22	1	
Maczeta	JL	0	2	8	16	2	40 kł, 90 tn	x1	16	+16	2	czarodzieje
SZLAPARY												
Arcyszlaper	DW	1,2	500 ≠	60	180	9	150 kł, 250 tn	x5	120	+14	1	190 cm
— wielki	DW	1,2	430 ≠	50	150	8	120 kł, 220 tn	x4	100	+16	1	190 cm
— ciężki zębaty	PT	1,2	110 ≠	30	120	7	200 tn	x5	60	+16	1	190 cm
— typowy zębaty	PT	1,2	60 ≠	23	100	6	180 tn	x4	46	+18	1	
— typowy	J	1	20 ≠	16	50	5	150 tn	x3	32	+16	1	
— zębaty krótki	J	1	14 ≠	15	60	4	130 tn	x3	30	+14	2	
Szlaparek	JL	0	10 ≠	9	40	3	50 kł, 90 tn	x2	18	+10	2	czarodzieje
SZTYLETY												
— typowy	JL	0	4	3	6	1	60 kł, 30 tn (50 kł)	x1	6	+10	3	droż., odpr.
— płomienny	JL	0	9 !	2	18	2	70 kł, 50 tn	x2	4	+12	2	droż., odpr.
Puginał	JL	0	5 !	5	12	2	80 kł, 40 tn (50 kł)	x1	10	+15	2	
Daga	JL	0	5	5	10	2	90 kł, 30 tn	x1	10	+15	2	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
TOPOROMIECZE												
— ciężki	PT	1	30 !	28	60	4	120 kł, 150 tn	x2	56	+14	1	130 cm
— typowy	J	1	10 !	20	40	3	100 kł, 130 tn	x1	40	+16	1	
Puginał	JL	0	5 !	5	12	2	80 kł, 40 tn (50 kł)	x1	10	+15	2	
Daga	JL	0	5	5	10	2	90 kł, 30 tn	x1	10	+15	2	
TOPORY OBUSIECZNE												
— długi	DW	1,2	25 !	50	150	7	180 tn	x2	75	+14	1	160 cm
— krótki	DW	1	20 !	40	120	5	160 tn	x2	60	+10	2	140 cm
— lekki	J	0	10 !	18	60	3	140 tn	x1	27	+8	2	
Puginał	JL	0	5 !	5	12	2	80 kł, 40 tn (50 kł)	x1	10	+15	2	
Daga	JL	0	5	5	10	2	90 kł, 30 tn	x1	10	+15	2	
TOPORY KOLISTE												
— wielki	DW	1,2	30 !	58	180	8	200 tn	x2	87	+14	1	160 cm
— typowy	PT	1	10 !	40	120	6	170 tn	x2	60	+13	1	
TYPORY TYPOWE												
— księżycowy	DW	0	30 !	40	120	6	200 tn	x3	60	+6	1	
— ciężki	PT	1	12	30	90	5	160 tn (80 tn)	x2	45	+13	1	
— bojowy	J	1	8	20	60	4	130 tn (100 tn)	x2	30	+8	2	
Berdysz	PT	1,2	15 !	32	100	6	150 tn	x2	48	+14	1	160 cm
Siekiera ciężka	PT	1	6	25	75	5	140 tn (120 tn)	x1	38	+14	1	
Siekiera typowa	J	1	4	18	55	3	110 tn (100 tn)	x1	27	+9	2	
Toporek	JL	0	2	12	35	2	80 tn (80 tn)	x1	18	+6	2	czarodzieje
TRÓJZĘBY												
— wielki	DW	1,2	25 ≠	70	210	8	180 kł (150 kł)	x3	140	+20	1	200 cm; wtór.
— stalowy	PT	1,2	20	35	110	5	150 kł (120 kł)	x3	70	+22	1	150 cm; wtór.
— krótki	JL	0	10	10	30	2	90 kł (70 kł)	x3	20	+15	1	wtór., czarodzieje
Widły typowe	PT	1,2	2	12	40	4	110 kł (100 kł)	x3	18	+21	1	wtórny
TARSARY												
Arcytarsar	DW	1,2	750 ≠	80	180	10	200 kł, 250 tn	x4	160	+14	1	190 cm
— wielki	DW	1,2	580 ≠	60	140	8	180 kł, 200 tn	x3	120	+16	1	190 cm
— wypukły	DW	1,2	410 ≠	70	160	9	220 tn	x4	140	+10	1	190 cm
— dwustronny	PT	1,2	50 ≠	35	90	6	150 kł, 130 tn	x2	70	+20	1	
— typowy długi	J	1	20 ≠	20	60	4	120 kł, 110 tn	x2	40	+20	1	
— krótki	J	1	15 ≠	15	50	4	120 kł, 90 tn	x2	30	+15	1	
Tarsarek	JL	0	10 ≠	10	30	3	90 kł, 50 tn	x2	20	+12	2	czarodzieje
WALKA BEZ BRONI												
Aniko-Karate	PT	0,1	25	100	2		90 ob	x0,5	spec.	+12	1	1/10TR może ogłuszyć
Drajiku-Kung Fu	PT	0,1	25	80	2		80 ob	x0,5	spec.	+14	1	1/10TR może ogłuszyć
Branniu-Judo	PT	0,1	30	70	4		specjalny ob	x-	spec.	+14	1	TR może obezwł.; +j.w.
Zapasy	DW	0	20	60	4		specjalny ob	x-	spec.	+10	1	TR może obezwł.; +j.w.
Boks	J	0	10	40	1		50 ob, ew. 80	x0,5	spec.	+8	1	1/10TR może ogłuszyć
WŁÓCZNIE												
— ciężka	PT	1,2	5	18	40	5	150 kł, 50 ob (120 kł)	x1	36	+28	1	140 cm; a-szar., wtór.
— typowa	J	1,2	3,5	14	30	4	120 kł, 30 ob (100 kł)	x1	24	+24	1	a-szar., wtór.; 2xOB DW

OBJAŚNIENIA:

TYP - oznaczenie sposobu, w jaki broń jest używana:

- DW - dwuręczna - do jej używania potrzebne są dwie całkowicie wolne ręce;
- PT - półtoraręczna - normalnie jest traktowana jak dwuręczna, jednak odbycie odpowiednich szkoleń umożliwia traktowanie jej jak broni jędnoręcznej;
- J - jednoręczna - broni można używać jedną ręką, w drugiej trzymając coś innego (np.tarczę);
- JL - jednoręczna lekka - broń traktowana jest jak jednoręczna, ale posługując się nią można w tym samym ręku trzymać dodatkowo jakiś niewielki przedmiot (np. monetę), ponadto ze względu na jej rozmiary można posługiwać się taką bronią w nienaturalnie uciążliwych warunkach np. w uścisku, wisząc i przytrzymując się czegoś drugą ręką, itp.;

ZASIĘG: 0 - broń służy tylko do walki z przeciwnikiem stojącym na polu obok;

- 1 - broń służy tylko do walki z przeciwnikiem stojącym na polu obok, jednak może również służyć do utrzymania na odległość kogoś, kto posiada broń krótszą (0);
- 2 - broni można używać do walki z przeciwnikiem, oddalonym o dwa pola (między walczącymi znajduje się jedno pole puste), może również służyć do utrzymania na odległość kogoś, kto posiada broń krótszą (0 lub 1);
- 3 - broni można używać do walki z przeciwnikiem, oddalonym o trzy pola (między walczącymi znajdują się dwa puste pola), może również służyć do utrzymania na odległość kogoś, kto posiada broń krótszą (0,1 lub 2);

bronie miotane - ich zasięg trudno określić, jednakże przyjmuje się, że mogą one skutecznie razić na odległość równą 1/10 SF postaci, która nimi rzuca (w metrach), tylko w przypadku oszczepów i dzid odległość ta jest dwukrotnie większa;

bronie strzeleckie - podano zasięg skutecznego rażenia;

CENA - podana w sztukach złota; za połowę lub trzecią część tej sumy można broń odsprzedać:

- ! - bronie, których ceny zaznaczono symbolem ! można kupić tylko w Ostrogarze i Get-warr-garze w miesiącu świątecznym;
- ≠ - broni, których ceny zaznaczono symbolem ≠ nie można kupić, jedynie znaleźć; podana cena jest orientacyjną sumą, za którą można taką broń odsprzedać;

WAGA - podana w jednostkach Siły Fizycznej;

SF UŻYCIA - minimalna Siła Fizyczna, którą trzeba posiadać, żeby móc posługiwać się tą bronią;

OPÓŹNIENIE - w przypadku broni strzeleckiech, takich jak łuki czy kusze podane opóźnienie dotyczy strzału oraz czasu ładowania tej broni; jeżeli broń jest przygotowana (strzała jest nałożona na cięciwę) opóźnienie zawsze wynosi tylko 1 sg;

SKUTECZNOŚĆ - obrażenia, zadawane przez broń (bez dodatku z SF czy magii), przy założeniu, że postać, która się nią posługuje posiada w niej biegłość równą 100 pkt. (+/−25). Broń może być przystosowana do zadawania ran kłutych (kł), tnących (tn) lub obuchowych (ob). Skuteczność daleka (w nawiasie) - podaje jakie obrażenia broń zadaje po rzuceniu jej czy wystrzeleniu pocisku (bez dodatku z SF).

WSP. USZK. - współczynnik uszkodzeń, zadawanych zbroi przeciwnika - liczba, przez którą należy pomnożyć wartość bazową, równą 1/100 zadanych obrażeń (zaokrąglając w górę);

WYTRZ.USZK. - wytrzymałość broni na uszkodzenia - podawana jest w pkt. i decyduje ile uszkodzeń broń może otrzymać zanim zostanie zniszczona. W niektórych wypadkach % rzut na aktualną wytrzymałość broni decyduje o jej dalszej użyteczności. Bronie wykonane z adamandytu, ew. magiczne mają dwukrotnie większą wytrzymałość, a wykonane z mitrylu aż dziesięciokrotnie większą.

OBRONA - zwiększenie OB w walce wręcz uzyskane dzięki tej broni przy biegłości w niej równej 100 pkt. (+/− 25);

ATAKI/RUNDĘ - ilość ataków w ciągu 1 rundy możliwa do przeprowadzenia pod warunkiem, że pozwala na to opóźnienie broni;

UWAGI - dodatkowe właściwości broni:
droż. (drożna) - jest możliwe przerobienie tej broni na broń drożną (posiadającą rowki na truciznę);
odpr. (odpryskowa) - jest możliwe przerobienie tej broni na broń odpryskową (przy wyjmowaniu broni z ciała odłamuje się mała drzazga, zostając jako odłamek i zadając przy ruchu 1 pkt. obrażeń na rundę);
wtór. (wtórna) - jest możliwe przerobienie tej broni na broń wtórną (broń posiada długi, haczykowaty zadzior przy grocie, który uniemożliwia jej wyjęcie z rany, a wyszarpnięty zadaje dodatkowo obrażenia równe połowie normalnej skuteczności tej broni);
szar. (szarża) - broń można użyć do szarży i w przypadku trafienia zadać nią dwukrotnie większe obrażenia; należy sprawdzić (% rzut na jej wytrzymałość) czy broń nie ulegnie przy tym zniszczeniu (złamaniu);
a-szar. (antyszarża) - broń wbita drugim końcem (nie ostrzem!) w ziemię i ustawiona przeciwko szarżującemu zadaje (jeśli trafi) podwójną ilość obrażeń; równie skutecznie można ją stosować przeciwko odmianom szarży - obalanie, tratowanie, taranowanie itp.; należy sprawdzić (% rzut na jej wytrzymałość) czy broń nie ulegnie przy tym zniszczeniu (złamaniu);

wzrost - podana ilość centymetrów (np. 140 cm) oznacza minimalny wzrost, który musi mieć postać chcąca posługiwać się tą bronią;

czarodzieje - broń może być używana również przez postacie, należące do kasty czarodziei;

Tabela ZBROJE

NAZWA	OGRANICZ. ZR	SZ	CENA złt	WAGA w SF	OBRONA pkt.	WYPAROWANIA kłute/tnące/obuch	WYTRZ. pkt.	WPŁYW NA ODP.
PŁYTOWE								
odlewana	1/3	1/3	5000 !	119	+105	205 / 250 / 210	174	+30
miarowa	1/4	1/3	2000 !	132	+ 95	185 / 230 / 190	198	+25
ciężka	1/4	1/4	427 !	144	+ 78	165 / 210 / 170	206	+25
typowa	1/4	1/3	221 !	132	+ 68	145 / 190 / 150	174	+20
PŁASZCZYZNOWE								
odlewana	1/2	1/3	2000 !	107	+ 88	155 / 210 / 170	140	+25
miarowa	1/3	1/3	1000 !	119	+ 77	145 / 200 / 160	152	+25
ciężka	1/3	1/4	231 !	131	+ 61	125 / 180 / 140	170	+20
typowa	1/3	1/3	129	119	+ 56	125 / 170 / 135	150	+20
PÓŁZBROJE								
górna miarowa	1/3	1/2	600 !	103	+ 55	120 / 160 / 130	116	+20
górna ciężka	1/3	1/3	136	107	+ 48	95 / 160 / 110	110	+15
górna typowa	1/2	1/3	99	90	+ 36	75 / 130 / 90	80	+10
kirys	1/2	1/3	64	85	+ 31	70 / 115 / 85	110	+10
napierśnik	1/2	1/2	36	66	+ 20	55 / 105 / 85	61	+ 5
PANCERZE TUŁOWIA								
ci/ężki	1/3	1/3	61	110	+ 27	85 / 130 / 100	83	+15
normalny	1/3	1/2	55	91	+ 23	70 / 110 / 80	58	+15
PÓŁPANCERZE TUŁOWIA								
ciężki	1/2	1/3	45	93	+ 25	70 / 125 / 100	72	+10
normalny	1/2	1/2	32	65	+ 20	55 / 115 / 85	43	+ 5
KOLCZUGI								
warstwowa ciężka	1/3	1/3	172 !	91	+ 28	75 / 170 / 80	70	—
warstwowa typowa	1/2	1/3	124 !	81	+ 25	65 / 150 / 70	58	—
ciężka	1/2	1/3	39	85	+ 21	65 / 130 / 60	62	—
typowa	1/2	1/2	26	67	+ 17	40 / 120 / 40	45	—
lekka	—	1/2	12	36	+ 10	20 / 70 / 40	21	—
ŁUSKOWO-METALOWANE								
miarowa	1/3	1/2	500 !	102	+ 41	125 / 170 / 110	82	+15
ciężka	1/3	1/3	118	117	+ 41	115 / 160 / 110	85	+15
typowa	1/2	1/3	86	91	+ 33	100 / 140 / 90	61	+10
ŁUSKOWE								
ciężka	1/2	1/3	76	91	+ 31	85 / 130 / 95	60	+ 5
typowa	1/2	1/2	56	65	+ 24	60 / 110 / 75	36	+ 5
KURTKOWO-METAL.								
ciężka	1/2	1/2	24	00	+ 19	55 / 105 / 85	31	+ 5
typowa	—	1/2	14	34	+ 11	40 / 80 / 65	19	—
KURTKOWE								
ciężka	1/2	1/2	16	63	+ 17	45 / 95 / 65	21	+ 5
typowa	—	1/2	7	32	+ 9	25 / 60 / 55	12	—
SKÓRY ZWIERZĘCE								
futro	1/2	1/3	40	49	+ 18	45 / 90 / 140	22	+ 5
gruba	—	1/2	25	41	+ 11	25 / 60 / 80	16	—
pojedyncza	—	—	11	17	+ 7	15 / 35 / 50	8	—
SKÓRY SMOCZE								
gruba	—	1/3	1000 ≠	54	+ 44	155 / 170 / 110	38	+10
pojedyncza	—	1/2	100 ≠	41	+ 23	80 / 90 / 60	26	—
UBRANIE PODRÓŻNE								
typowe	—	—	3	13	+ 3	10 / 15 / 20	15	—

OBJAŚNIENIA:

NAZWA - opisywane zbroje są kompletnymi zestawami wszystkich elementów składowych;

OGRANICZ. - ograniczenia Zręczności i/lub Szybkości postaci używającej zbroi, np. 1/3 1/3 oznacza ograniczenie ZR i SZ do 1/3 (nie o 1/3!);

CENA - podana w sztukach złota; za połowę lub trzecią część tej sumy można zbroję odsprzedać:
! - zbroje, których ceny zaznaczono symbolem ! można kupić tylko w Ostrogarze i Get-warr-garze w miesiącu świątecznym;
≠ - zbroi, których ceny zaznaczono symbolem ≠ nie można kupić, jedynie znaleźć; podana cena jest orientacyjną sumą, za którą można taką zbroję odsprzedać;

WAGA - podana w jednostkach Siły Fizycznej;

OBRONA - zwiększenie Obrony (OB) postaci po nałożeniu zbroi;

WYPAROWANIA - ilość pkt. obrażeń, zatrzymywana przez zbroję (przejmowana na siebie) zależnie od rodzaju ataku;

WYTRZ. - wytrzymałość zbroi, decydująca o tym, ile uszkodzeń zbroja może odnieść, zanim ulegnie zniszczeniu. W niektórych wypadkach % rzut na aktualną wytrzymałość zbroi decyduje, czy nadaje się ona do dalszego użytku. Zbroje wykonane z adamandytu, ew. magiczne mają dwukrotnie większą wytrzymałość, a wykonane z mitrylu aż dziesięciokrotnie większą (dotyczy to również obrony i wyparowań).

WPŁYW NA ODPORNOŚCI - bonus, jaki dodaje postać, nosząca zbroję do odporności nr 7, 8 i 10 (tzn. zionięcia, ogień i skamienienie). Uwaga - wszystkie zbroje wykonane całkowicie z metalu obniżają o 10 pkt. odporność przed elektrycznością (nr 9).

Tabela TARCZE

NAZWA	OGRANICZ. ZR	OGRANICZ. SZ	CENA zł	WAGA w SF	OBRONA pkt.	PRZEZNACZENIE	WYTRZ. pkt.	WPŁYW NA ODP.	UWAGI
PAWĘŻE									
ciężka piechoty	1/4	1/4	13	50	+ 60	piechota	100	+20	wbicie przed sobą w ziemię uwalnia rękę
typowa jazdy	1/3	1/3	8	20	+ 45	jazda	40	+ 5	przed użyciem umocowuje się do zbroi
mała jazdy	1/2	1/2	5	12	+ 25	jazda	24	–	j.w. + umożliwia walkę bronią dwuręczną
RYCERSKIE									
duża	1/3	1/3	20	32	+ 45	piechota	70	+15	
typowa	1/3	1/2	10	25	+ 40	piechota, jazda	55	+10	
METALOWE (TYPOWE)									
duża	1/3	1/3	4	28	+ 40	piechota	56	+10	
normalna	1/2	1/2	2	20	+ 30	piechota, jazda	40	+ 5	
mała	—	1/2	0,5	12	+ 20	piechota, jazda	24	—	
puklerz	—	1/2	1	4	+ 10	piechota, jazda	8	—	umocowany do ramienia uwalnia rękę;
DREWNIANE									
parawan	1/3	1/4	7	40	+ 50	piechota	44	+20	
duża	1/2	1/3	2	32	+ 35	piechota	35	+10	
normalna	1/2	1/2	1	15	+ 30	piechota, jazda	16	+ 5	
mała	—	1/2	0,5	10	+ 20	piechota, jazda	11	—	

OBJAŚNIENIA: Znaczenie poszczególnych kolumn jest identyczne jak odpowiadających im kolumn w tabeli ZBROJE.

Tabela ZBROJE KOŃSKIE

NAZWA	OGRANICZ. ZR	OGRANICZ. SZ	CENA zł	WAGA w SF	OBRONA pkt.	WYPAROWANIA kłute/tnące/obuch.	WYTRZ. pkt.	WPŁYW NA ODP.
płytowa	1/4	1/3	145!	100	+ 84	170 / 180 / 190	170	+20
płaszczyznowa	1/3	1/3	140!	80	+ 62	120 / 140 / 150	130	+20
półzbroja	1/3	1/2	120!	80	+ 56	90 / 110 / 120	130	+10
kolczuga ciężka	1/2	1/2	120!	70	+ 16	40 / 110 / 60	45	—
kolczuga lekka	—	1/2	45	40	+ 13	20 / 80 / 40	25	—
łuskowa	1/2	1/3	95	80	+ 32	60 / 90 / 100	55	+10
futrzana	1/2	1/3	50	80	+ 21	50 / 90 / 120	150	+10
skórznia końska	—	—	20	20	+ 4	10 / 20 / 30	10	—

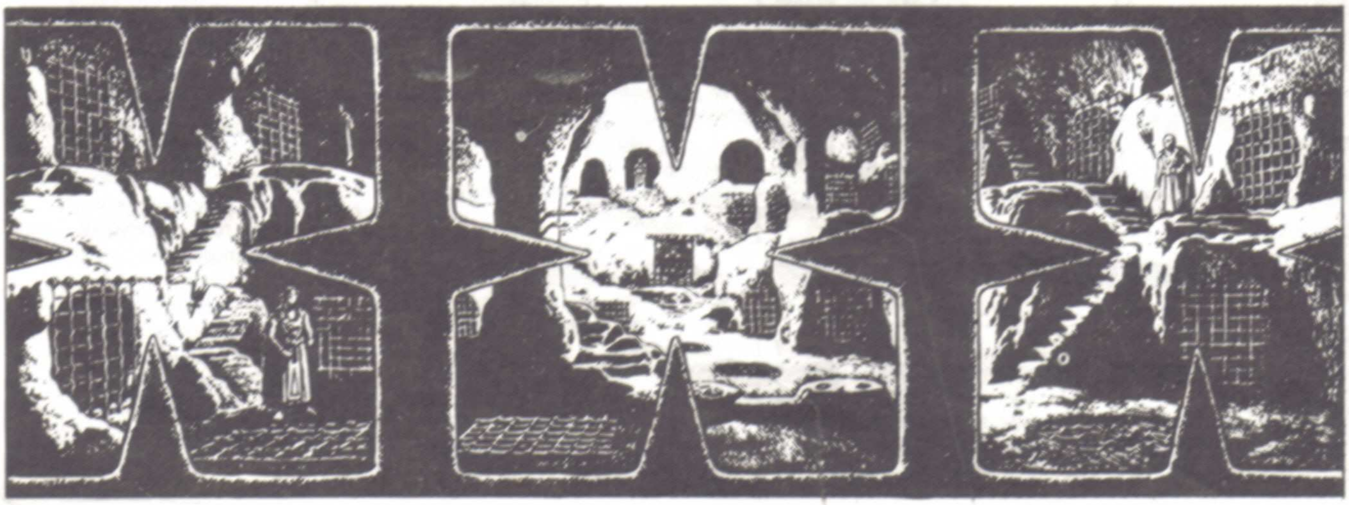
OBJAŚNIENIA: Znaczenie poszczególnych kolumn jest identyczne jak odpowiadających im kolumn w tabeli ZBROJE, oczywiście z tym, że w tym przypadku wszelkie modyfikacje dotyczą nie jeźdźca, a samego wierzchowca.



Tabela ZAPRZĘGI KONNE

NAZWA	OGRANICZ. SZ koni	CENA zł	WAGA w SF	OBRONA pkt.	MAKSYMALNY UDŹWIG ZAPRZĘGU	WYTRZ. pkt.	WPŁYW NA ODP.	UWAGI
rydwan ciężki	do 1/4	350!	1800	+ 60	1-5 osób (1500)	990	+15	2-4 bojowe konie; +10%TR; tratowanie
rydwan typowy	do 1/2	180!	800	+ 40	1-3 osoby (900)	440	+10	1-4 bojowe konie: +10%TR; tratowanie
rydwan lekki	do 3/4	80	400	+ 20	1-2 osoby (600)	220	+ 5	1-3 bojowe konie; +10%TR; tratowanie
furmanka	do 1/4	40	1200	+ 5	1-6 osób (2000)	700	—	1-2 juczne konie;
bryczka	do 1/2	50	600	—	1-3 osoby (1000)	350	+ 5	1-2 juczne konie;

OBJAŚNIENIA:
OBRONA - zwiększenie Obrony (OB) osób jadących pojazdem;
WYTRZ. - wytrzymałość pojazdu na uszkodzenia.



Z NIEWIELKĄ POMOCĄ MOICH PRZYJACIÓŁ

PRZYGODY

WPROWADZENIE

Z niewielką pomocą moich przyjaciół jest zamkniętą, niezależną przygodą, przeznaczoną dla grupy 4-6 początkujących postaci - doskonale będą się do niej nadawali bohaterowie mini-przygód z poprzednich numerów Magii i Miecza. Jeżeli nie ma możliwości wykorzystania wszystkich z nich, dobrze by było zostawić w grupie złodzieja i maga.

Akcja przygody dzieje się w dzielnicy Chłopskie Krocze w Ostrogarze (patrz zamieszczony w tym numerze MiM opis tego miasta), jednak MG może zaproponować własne miasto (pod warunkiem, że będzie co najmniej średniej wielkości).

Przygoda została tak pomyślana, by gracze mieli możliwość użyć mózgów zanim dobędą mieczy. Dokonano porwania i grupa zostaje wynajęta do pomocy w odbiciu zakładnika. Gracze powinni starannie zaplanować swoje działanie, jednak jeśli wypadki nie potoczą się po ich myśli, być może będą zmuszeni do szybkich improwizacji.

I jeszcze jedno - cały tekst, znajdujący się poniżej tego wprowadzenia jest przeznaczony wyłącznie dla MG i nie powinien być czytany przez graczy, jeśli nie chcą oni popsuć zabawy sobie i kolegom.

POJAWIA SIĘ EL AGUBA

Przygoda rozpoczyna się w chwili, w której do bohaterów podchodzi dość chudy gnom i przedstawia się jako el Aguba Garoba. Ubrany jest w dobrej jakości, jednak dość znoszone ubranie i ma niemal idealnie okrągłą głowę, której największą ozdobą są nawoskowane na sztywno, nieprawdopodobnie długie wąsy. El Aguba bezustannie je gładzi i najwyraźniej jest z nich bardzo dumny. Mówiąc, zacina się lekko i przeciąga samogłoski - nie wiadomo czy jest to rzeczywiście wada wymowy czy tylko maniera, mająca naśladować modę panującą w niektórych arystokratycznych domach - możesz to zignorować, albo też użyć swojej wyobraźni i, czytając wypowiedzi el Aguby, odpowiednio je modyfikować. Zapytany odpowiada, że pochodzi z Tagary Ciemnej, z rodziny noo..., dużo lepszej niż przeciętna.... Szczegółowa charakterystyka gnoma podana jest na końcu przygody.

El Aguba jest dość znanym prywatnym detektywem, pracującym w tej chwili nad przypadkiem kidnapingu i potrzebuje pomocy - grupy odważnych, godnych zaufania awanturników. Udziela bohaterom podanych niżej informacji - przeczytaj głośno jego wypowiedź albo przekaż te informacje w formie pytań i odpowiedzi.

Moi drodzy, jestem, jak wam zapewne wiadomo, największym detektywem na Orkusie i nie jest wykluczone, że również w jego okolicach. Musieliście niejednokrotnie słyszeć o el Agubie, nieprawdaż?

Zostałem wynajęty, żeby uratować potomka jednej z, hmm..., najznamienitszych ludzkich rodzin w mieście, prześlicznego chłopczyka o imieniu Darno. Został on bezczelnie porwany i złoczyńcy żądają okupu w wysokości 5000 sztuk złota, a ta, hmm..., znakomita rodzina - popatrzcie tylko jakie nieszczęście! - jest obecnie odrobinę bez funduszy. Bezecne łotry..., ci porywacze, twierdzą, że jeśli nie otrzymają żądanej sumy do północy trzeciego dnia od dzisiaj to oddadzą chłopca, jedynego spadkobiercę tej, hmm.... szlachetnej rodziny pokrojonego na małe - o, takie cieniukie..., plasterki.

Ale ja, słynny detektyw el Aguba Garoba, oczywiście do tego nie dopuszczę! Dzięki swym, hmm..., wyjątkowym zdolnościom z łatwością wyśledziłem kryjówkę tych bandytów, wstrętną norę, w której na pewno trzymają to, hmm.... szlachetnie urodzone dziecko. Właściwie mógłbym sam je odzyskać, ale pomyślałem sobie, że trzeba



być wielkodusznym i czasem dać też innym szansę, hmm..., wykazania się. Potrzebuję więc grupy odważnych i dyskretnych osób... - przerywa i przygląda się z powątpiewaniem naszym bohaterom, jednak po chwili ciągnie dalej - takich jak wy, by mieli na oku kryjówkę tych łobuzów i, gdy nadejdzie właściwa chwila, wyratowali stamtąd chłopca. Zgadzacie się oczywiście?

Zapytany, Aguba powie, że straż miejska nie została powiadomiona, gdyż, tu nachyla się konfidencjonalnie i ścisza głos, jest to w przeważającej części banda niezdarnych idiotów, którzy z pewnością spartaczyliby robotę i chłopiec zostałby zabity. Za uratowanie chłopca całego i zdrowego oferuje nagrodę w wysokości 100 sztuk złota (dla całej grupy); jeśli chłopiec będzie odrobinę uszkodzony grupa otrzyma 50 zło, ale jeśli zostanie zabity - nic.

Jeśli gracze podejmą się zadania (nie mają innego wyboru, jeśli przygoda ma być rozegrana), el Aguba umawia się z nimi na spotkanie w domu, leżącym niedaleko kryjówki porywaczy. Znajduje się on w dzielnicy Chłopskie Krocze, najgorszej w mieście, w Zaułku Ślepych Wron pod numerem 12. Aguba nalega, żeby bohaterowie ograniczyli się do lekkich zbroi, ... żadnych pobrzękujących pancerzy, dobrze? Jeśli grupa jest bez pieniędzy, może naciągnąć go na zaliczkę w wysokości 20 złt, ale nie więcej.

PODZIAŁ ZADAŃ

Jeżeli MG używa miasta stworzonego przez siebie, kryjówka porywaczy powinna znajdować się w jego najgorszej dzielnicy, im bardziej plugawej tym lepiej. W przypadku Ostrogaru będzie to Chłopskie Krocze (patrz artykuł na temat Ostagaru w tym numerze MiM-a).

Po drodze na miejsce umówionego spotkania grupa będzie kilkakrotnie nagabywana przez żebraków, być może też spodoba się jakiemuś złodziejaszkowi - zostawiamy to uznaniu MG, jednak nie powinno dojść do otwartej walki. Ruch na ulicach jest stosunkowo ożywiony, jednak gdy postacie dotrą do Zaułka Ślepych Wron i obszaru sąsiadującego z domem nr 12 (patrz mapa nr 1), muszą zauważyć, że nagle wokół nich zrobiło się dziwnie pusto. (Mieszkańcy tej ulicy wiedzą, że coś się dzieje pod numerem 17, jednak rozsądnie wolą nie wtykać nosa w cudze sprawy, poza tym wróble ćwierkają, że dość niezdrowo jest kręcić się w okolicy tego budynku.)

Wewnątrz budynku nr 12 czeka Aguba. Prowadzi grupę na piętro i określa zadania, które muszą być wykonane. Mówi, że porywacze ukryli się w budynku nr 17 po przeciwnej stronie ulicy. Ktoś powinien obserwować, oczywiście dobrze ukryty za zaciągniętymi zasłonami, front tego budynku przez lunetę - Aguba wręcza ją z namaszczeniem jednej z postaci (... tylko ostrożnie, bo to drogi i delikatny przyrząd...). Pozostali muszą znaleźć punkt obserwacyjny, pozwalający śledzić co się dzieje z tyłu, na zapleczu podejrzanego domu. Powinni starannie notować (lub zapamiętywać) kto wchodzi i wychodzi oraz starać się dostrzec jak najwięcej z tego, co się dzieje wewnątrz. Pod żadnym pozorem nie wolno im podejmować jakichkolwiek akcji, które mogłyby wzbudzić podejrzenia porywaczy.

Potem Aguba wychodzi, żeby ...sprawdzić ślady, dotyczące pewnych, hmm..., powiązań tych łobuzów.... Wróci o północy, żeby wysłuchać sprawozdania z wyników obserwacji.

LUNETA

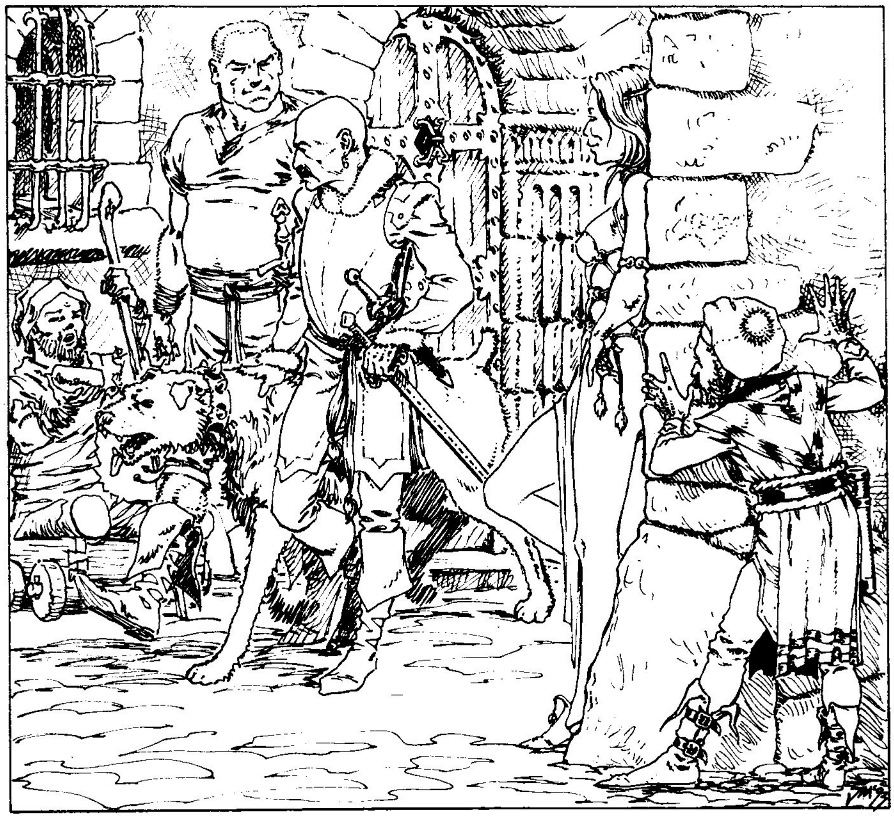
Postać, obserwująca kryjówkę porywaczy przez lunetę ma stosunkowo łatwe zadanie: musi tylko starać się nie usnąć oraz nie wypaść przez okno.

Przez lunetę widzi frontowe drzwi oraz sypalnię 1 i sypialnię 3 na pierwszym piętrze. Przyjrzawszy się dokładniej, zauważy, że wszystkie pozostałe okna zasłonięte są okiennicami, a drzwi frontowe wydają się być w bardzo dobrym stanie. Jednak na dachu znajduje się świetlik, który sprawia wrażenie stłuczonego albo wyrwanego...

ZAPLECZE

Jedna lub kilka postaci musi znaleźć miejsce, z którego można prowadzić ob-

serwację tyłu budynku nr 17. Powinny być przy tym podjęte (wyraźnie zadeklarowane przez graczy) środki ostrożności, takie jak ciche i ostrożne poruszanie się, unikanie rozmów, hałasów, itp. Postacie, które takich środków nie podejmą (patrz rozdzialik Przemykanie się cudzymi podwórkami na końcu przygody) lub zbyt zbliżą się do domu nr 19 sprowokują mieszkającą tam niezbyt sympatyczną damę do wybiegnięcia przed drzwi i rozdarcia twarzy na całą dzielnicę (konkretne inwektywy pozostawiamy uznaniu MG). Nie będzie to miało poważniejszych następstw dla dalszego przebiegu przygody, ale nie należy tego mówić graczom.



Jest kilka dobrych miejsc, z których można prowadzić obserwację tyłu domu nr 17, w tym opuszczony budynek stojący bezpośrednio za nim. Przynależny temu budynkowi wychodek, stojący tuż obok podobnego przybytku, należącego do nr 17, jest jeszcze lepszy, chociaż znacznie mniej komfortowy.

Z zajętych pozycji bohaterowie (wszyscy, łącznie z lunetą) widzą front i tył budynku, trzy sypialnie na pierwszym piętrze oraz kuchnię na parterze. Pozostałe pomieszczenia są przesłonięte zamkniętymi okiennicami, odsłonięty jest jedynie świetlik na dachu.

PORYWACZE

W domu nr 17 znajduje się 6 porywaczy, jeden zajadły pies oraz bardzo nieszczęśliwy chłopiec. Mózg całej operacji, Horisdum Agros, jest zły, okrutny i nieufny. Jego najbliższy pomocnik i prawa ręka, Maragor, to patologiczny sadysta, uwielbiający swego szefa i dokładnie, bez wahania wypełniający jego rozkazy. Pozostali członkowie gangu (orki - Gruby Goroth, Hakar, Bugarba i Ahel) są typowymi ulicznymi rozrabiakami, wynajętymi specjalnie do tego skoku. Słuchają rozkazów Agrosa głównie dlatego, że nieźle im płaci i że wiedzą co Maragor im zrobi, jeśli się sprzeciwią. Mimo tego niezbyt są chętni, by umierać za 2 sztuki złota dziennie. Piesek Agrosa, Pchełka, to warg, który długą i dokładną tresurą został nauczony nienawiści do wszystkiego, co się rusza. Chłopiec, Darno, leży ze związanymi rękoma i nogami w piwnicy i bardzo pragnie znaleźć się gdzie indziej.

Dokładna charakterystyka wszystkich porywaczy znajduje się na końcu tekstu.

PLAN PORYWACZY

Po zgarnięciu chłopca banda schroniła się w domu nr 17. Horisdum Agros wysłał do rodziny Darno (przez przypadkowego posłańca) list z żądaniem 5000 sztuk złota okupu i terminem 72 godzin na jego zgromadzenie. Ponadto list polecał rodzinie chłopca czekać na dalsze instrukcje, precyzujące jak i gdzie złoto ma być przekazane. Teraz Agros czeka aż upłyną rzeczone 72 godziny, a potem ma zamiar wysłać wiadomość, żeby okup został dostarczony przez jedną osobę do pewnej knajpy na terenie Chłopskiego Krocza, skąd ma być odebrany przez Maragora.

W przypadku nie dostarczenia okupu, Agros amputuje chłopcu ktąś z mniej ważnych części ciała i prześle ją rodzinie jako ponaglenie i zachętę do współpracy. Jeżeli Maragor wróci z pieniędzmi, Agros zabije chłopca (przecież nie ma sensu zostawiać świadków), a potem banda rozproszy się i zniknie.

Na szczęście dla chłopca Agros nie wziął pod uwagę wspaniałego el Aguby, który dokonał niemal niemożliwego wyczynu, ustalając, że papier na którym napisano list z żądaniem okupu został zakupiony w pewnym sklepie na Placu Karczemnym. Właściciel sklepu, chętny do współpracy ze śmiesznym gnomem siejącym wokół sztukami złota, podał Agubie dokładny opis paskudnie wyglądającego faceta z wielkim, paskudnie wyglądającym psem, który kupił u niego papier. Dla detektywa o talencie el Aguby wykrycie kryjówki porywaczy było już dziecinną zabawą.

Agros nie podejrzewa, że ktokolwiek znajduje się na jego tropie, jednak to wcale nie znaczy, że jest nieostrożny. Chłopiec jest starannie związany i zamknięty w piwnicy. Agros i Maragor przez cały czas przebywają w salonie na parterze; w sieni oraz w kuchni wystawione są stałe straże. Pozostałych dwóch, nie pełniących służby wartowników odpoczywa na piętrze, w sypialni 1.

Agros ma nadzieję, że jeśli zdarzy się coś nieoczekiwanego wartownicy utrzymają się dostatecznie długo, by on sam zdążył otworzyć drzwi do piwnicy, zbiec na dół, chwycić chłopca, przystawić mu nóż do gardła i groźbą, że go zabije wymóc na napastnikach wolną drogę dla bandy. Jeżeli wypadki potoczą się naprawdę źle, Agros rozkaże Pchełce zaatakować chłopca, licząc na to, że uda mu się uciec, gdy napastnicy będą zajęci ratowaniem Darno.

OBSERWACJA

Poniżej opisane jest to, co się dzieje w budynku nr 17 z podaniem czasu wydarzeń, z rozpisaniem ich na godziny. Zwróć uwagę na to, że porywacze są określani imionami, których gracze na tym etapie przygody jeszcze nie mogą znać, powinieneś więc przypisać im jakieś cechy fizyczne i używać ich opowiadając kogo bohaterowie przygody widzą (ork o krzywym pysku, wysoki człowiek z twarzą mordercy, itp.).

Start (południe)

Sypialnie 2 i 3 są puste i takie pozostają. W sypialni 1 dwóch orków (Gruby Goroth i Bugarba) gra w karty. Jeden ork (Hakar) kręci się po kuchni.

godzina 12.30

Ork (Ahel) wchodzi do kuchni i odryglowuje drzwi, prowadzące na zaplecze domu, wypuszczając Hakara na zewnątrz, potem z powrotem je zamyka i rygluje. Hakar ostrożnie niesie niewielki cebrzyk (zawierający odchody Agrosa, Maragora i Darno). Wchodzi do wychodka, spędza w nim dłuższą chwilę, potem wraca do tylnego wejścia do domu.

Każdy z awanturników, znajdujących w odległości mniejszej niż 6 m od tych drzwi ma szansę 30% (lub 70% w przypadku złodzieja, deklarującego użycie zdolności profesjonalnej nasłuchiwanie), że usłyszy, iż Hakar puka cztery razy i mówi Wpuść mnie, to ja, Hakar. Po wejściu do domu, Hakar przechodzi przez kuchnię i znika obserwatorom z oczu.

godzina 13.00

Hakar wraca do kuchni, a Ahel z niej wychodzi, znikając w głębi domu. Po chwili otwierają się frontowe drzwi i Ahel wychodzi na ulicę. Wysoki człowiek (Maragor) zamyka je za nim, potem rygluje. (Ktoś z grupy może wpaść na pomysł śledzenia Ahela - idzie on do najbliższej gospody, kupuje żywność dla siedmiu osób oraz spory ochłap surowego mięsa.)

godzina 14.00

Ahel wraca, niosąc spory koszyk. Puka cztery razy we frontowe drzwi i coś mówi (obserwator nie jest w stanie go usłyszeć).

Maragor otwiera drzwi, Ahel wchodzi do środka i drzwi się zamykają. Po kilku minutach obserwator tyłu domu widzi, że Ahel wchodzi do kuchni, daje Hakarowi jedzenie i butelkę, wchodzi na piętro i dostatrcza pożywienie Gorothowi i Bugarbie.

godziny 15.00 do 23.30

Goroth, Bugarba (sypialnia 1) oraz Ahel zjadają posiłek, robią wycieczki do wychodka (postępując tak samo, jak wcześniej Hakar, co oznacza, że gracze mogą poznać ich imiona), a potem ucinają sobie krótką drzemkę. Hakar szwęda się po kuchni, wyraźnie się nudząc. Robi jeszcze jedną wycieczkę na zewnątrz w sprawie osobistej (tym razem w towarzystwie dużego psa o niesympatycznym wyglądzie). Pies, również w sprawie osobistej, obwąchuje ogródek, itp. Obserwatorzy, ukryci w pustym budynku lub należącym do niego wychodku są bezpieczni, jednak wszyscy inni mogą zostać wywąchani!

godzina 23.30

Ahel wchodzi do kuchni i razem z Hakarem idą na piętro, żeby obudzić Grubego Gorotha i Bugarbę. Dwójki zamieniają się miejscami: Ahel i Hakar idą spać, Goroth zaczyna wartę w kuchni, a Bugarba obejmuje jakiś nieznany posterunek w głębi domu na parterze (dokładniej - w sieni).

godziny 24.00 - 8.00

Sypialnia 1 jest cicha i ciemna. Znudzony Goroth gapi się przez okno w kuchni. Od czasu do czasu pojawia się Bugarba, napełniając z niewielkiej beczułki trzy kubki i szturchając Gorotha, jeśli ten zaczyna drzemać.

godzina 8.00 i później

Pies jest znowu wypuszczany na chwilę na zewnątrz, w tym czasie Goroth i Bugarba jedzą śniadanie. Zmiana wart następuje o 11.00 i potem wszystko przebiega według tego samego schematu, co wczoraj.

POWRÓT EL AGUBY

El Aguba wraca do domu nr 12 tego dnia o północy. Wysłuchuje sprawozdania ze zdarzeń w nr 17, gładząc w zamyśleniu wąsy i mówi: Aha! To niezwykle interesujące, nieprawdaż? Wnioski jakby same się narzucają. I co o tym myślicie, przyjaciele?

Teraz nadarza się okazja, aby gracze udowodnili, że te długie godziny, spędzone na oglądaniu filmów kryminalnych nie poszły na marne. El Aguba zachęca ich i wymaga, żeby przedstawili swoją interpretację zebranych informacji, pyta o sugestie dotyczące sposobu uratowania Darno. Oczywiście największy detektyw Orkusa już wydedukował wszystko, co możliwe przy takim zasobie informacji, jednak chce usłyszeć zdanie członków grupy, choćby po to, by, krytykując ich plany, pokazać im jak jest mądry.

WNIOSKI EL AGUBY

Gdzie jest Darno?

Chłopiec nie jest trzymany na poddaszu - nie wystawiono tam straży, poza tym porywacze naprawiliby świetlik, gdyby tam właśnie go więzili.

Obserwacje wskazują, że chłopca nie ma również w żadnej z sypialni. Możliwe jest, że zamknięto go w którymś z dwóch pomieszczeń pomocniczych, jednak w takim wypadku polecono by choćby jednemu strażnikowi cały czas tam czuwać, a nie spokojnie spać. Z tego wynika również, że Darno w ogóle nie jest trzymany na pierwszym piętrze.

Tak więc chłopiec, jeśli jeszcze żyje, znajduje się gdzieś na parterze albo w piwnicy. Ponieważ jednak porywacze mieszkają na parterze, bardziej prawdopodobna jest ta druga możliwość - że Darno jest uwięziony w piwnicy.

Ilość bandziorów

Sześciu: dwóch na piętrze, jeden w kuchni plus jeszcze trzech gdzieś na parterze (Bugarba napełniał trzy kubki).

MOŻLIWOŚCI ATAKU

Żywność: Coś zostaje dodane do jedzenia, które porywacze kupują w gospodzie. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że ktoś ich ostrzeże lub też że sami zauważą truciznę.

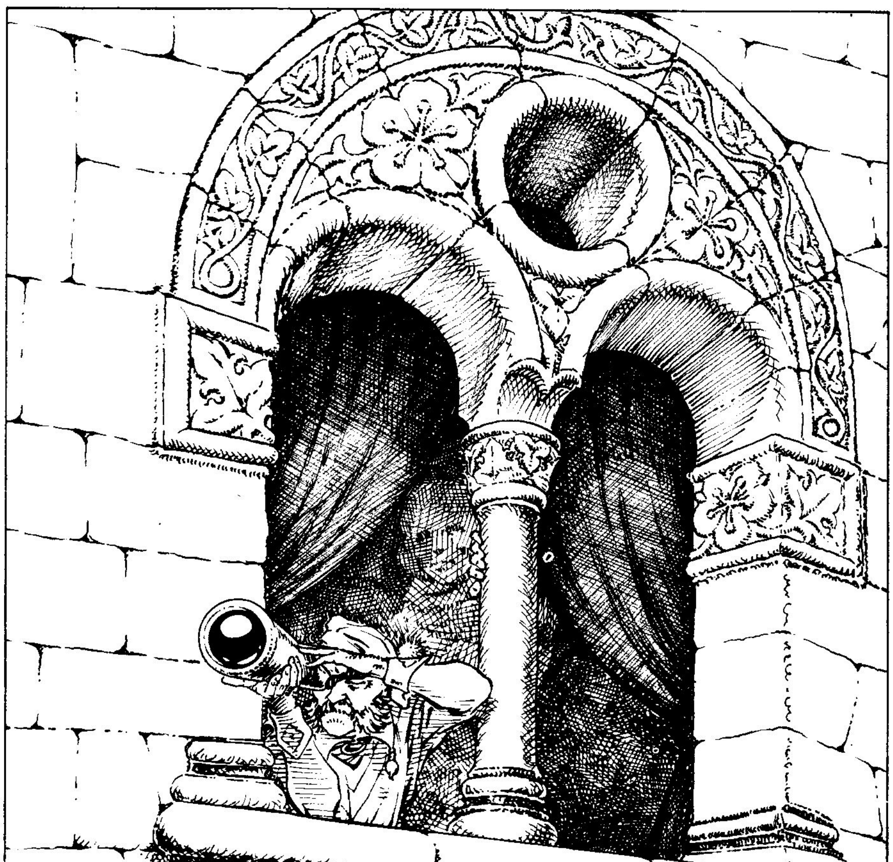
Atak frontalny: Ahel w czasie swej wyprawy do gospody zostaje obezwadniony i do frontowego wejścia podchodzi ktoś przebrany za niego. Najprawdopodobniej hasłem jest po prostu imię wchodzącego, podobnie jak przy tylnych drzwiach. Gdy drzwi zostają otworzone, pozostali członkowie grupy, ukryci w pobliżu, wpadają do środka i rozprawiają się w porywaczami. Oczywiście ten plan spali na panewce, jeżeli hasło jest inne lub jeśli przebrana postać zostanie rozpoznana przed otworzeniem drzwi. Poza tym, musi ona się obronić do czasu, aż nadbiegną pozostali członkowie grupy.

Atak od tyłu: Któryś z porywaczy zostaje obezwładniony w czasie wyprawy w sprawach osobistych i zastąpiony przez członka grupy. Minusami tego planu są: konieczność bardzo szybkiego i cichego dokonania zamiany oraz możliwość, że mimo wszystko strażnik w kuchni coś usłyszy.

Wejście przez świetlik w dachu: Wyraźnie najsłabiej broniona droga do środka domu, co może oznaczać, że została tam założona pułapka. Jest to również punkt bardzo odległy od miejsca, w którym prawdopodobnie więziony jest Darno i wejście tamtędy wiąże się z niebezpieczną i zapewne hałaśliwą wędrówką po dachu.

PLANOWANIE AKCJI RATUNKOWEJ

Teraz gracze muszą ułożyć jakiś plan działania. Powinni przejrzeć to, czym dysponują i wybrać rzeczy, które mogą im być pomocne w pokonaniu porywaczy. Za pośrednictwem el Aguby możesz im przypomnieć o przedmiotach, umiejętnościach czy zdolnościach, o których zapomnieli. Nie układaj za nich planu, jednak możesz dość spokojnie wytknąć im wyraźne przeoczenia czy błędy.



Być może będziesz zaskoczony oryginalnością i błyskotliwością planu, który zostanie ułożony przez twych graczy. Zwykle tak się dzieje, że walka wybucha nagle i niespodziewanie - ktoś otwiera drzwi, których nie powinien ruszać i chwilę później banda rozeźlonych goblinów usiłuje pozbawić go głowy. Taki przebieg wypadków może być oczywiście bardzo zabawny, jednak zostawia graczom niewiele czasu do namysłu. Daj im pół godziny, by mogli spokojnie

wysilić swoją wyobraźnię, a wymyślą coś takiego, że wpadniesz w osłupienie.

Bez względu na to, jaki plan zostanie przez graczy przyjęty, postaraj się być uczciwy i daj im szansę jego realizacji. Być może opracują sposób, a można to sobie wyobrazić, uratowania Darno w ogóle bez walki. Jeśli tak, nie staraj się pokrzyżować im szyków. Nigdzie nie jest napisane, że obowiązkiem MG jest doprowadzenie, nawet jeśli nie wymaga tego sytuacja, do finałowego, radosnego i rozwiązującego wszelkie problemy mordobicia. Z drugiej strony - jeśli plan będzie koślawy i nieprzemyślany, to również ich sprawa. Jeśli potrafią mieczami wyrąbać sobie drogę poprzez własne błędy, tym lepiej dla nich. Jeśli nie - no cóż, szkoda biednego Darno i reputacji el Aguby, trochę mniej szkoda naszych bohaterów.

EL AGUBA ODŁĄCZA SIĘ

Gdy gracze ustalą plan, nadejdzie czas, by el Aguba odłączył się od grupy. Ostatecznie ta przygoda nie została napisana dla niego, tylko dla graczy. Powinien jednak pozostać gdzieś w pobliżu na wypadek, gdyby bohaterom potrzebna była jakaś pomoc - czy to wzmocnienie grupy podczas walki, czy też coś bardziej niekonwencjonalnego.

Jest kilka prostych sposobów naturalnego i nie prowokującego graczy do sprzeciwu wyeliminowania gnoma z bezpośredniego uczestnictwa w zaplanowanej akcji. Najprostszy z nich to czasowe pozbawienie go przytomności, choćby przez niezbyt mocno się trzymającą belkę w opuszczonym i zaniedbanym domu nr 12, która w decydującej chwili postanawia spaść el Agubie prosto na głowę.

Nieco mądrzejszy sposób to wprowadzenie elementu, który może zagrażać powodzeniu całego przedsięwzięcia i el Aguba jest niezbędny, by ratować sytuację. Na przykład - gdy gnom i bohaterowie czają się na tyłach domu nr 17, gotowi zaatakować Hakara, gdy tylko poczuje on potrzebę wyjścia na zewnątrz w sprawie osobistej, do Zaułka Ślepych Wron wmaszerowuje oddział straży miejskiej i zaczyna walić do każdych drzwi po kolei z wyraźnym zamiarem przeszukania wszystkich domostw. El Aguba mówi wtedy, że postara się jakoś ich zatrzymać, być może dostatecznie długo, by grupa miała czas zrealizować swój plan.

Wreszcie el Aguba może po prostu stwierdzić, że będzie czatował na ulicy, by móc podążyć za uciekającym porywaczem, gdyż... taki łobuz może mnie zaprowadzić do, hmmm..., jakiejś znacznie grubszej ryby....

DO DZIEŁA!

Ostateczne wejście do domu nr 17 i uratowanie chłopca może być zadaniem tak łatwym lub tak trudnym, jakim gracze go uczynią. Zamiarem Horisduma Agrosa w razie nagłych kłopotów jest zejście do piwnicy, otworzenie drzwi, wzięcie chłopca (zajmie mu to 4 rundy) i powrót z nim na parter (dalsze 2 rundy), podczas gdy Maragor i pies Pchełka mają mu to umożliwić, zatrzymując atakujących. Obaj natychmiast zaszarżują na każdego, kto wtargnie do budynku, starając się zatrzymać atak jak najbliżej drzwi wejściowych. Agros, wróciwszy z powrotem, zagrozi zabiciem chłopca, jeśli napastnicy nie wycofają się i nie puszczą ich wolno.

Gdy rozlegną się okrzyki bojowe i stal zacznie dźwięczeć, pojawią się orkowie-strażnicy (poczynając od najbliższego - z kuchni) i będą starali się dotrzeć do Agrosa, jednak każdy z nich, jeśli jego życie zostanie poważnie zagrożone, bez większych skrupułów weźmie nogi za pas i oddali się w bezpieczniejsze okolice.

ROZSTRZYGNIĘCIE

Istnieją dwa możliwe rozwiązania tej sytuacji: grupa pochwyci lub zabije Agrosa zanim dotrze on do chłopca, lub też Agros przystawi chłopcu nóż do gardła i wygłosi klasyczną kwestię: ...cofnąć się albo szczeniak zaraz się udławi!

Rezultatem drugiego z tych rozwiązań może być pat. sytuacja nierozstrzygnięta: Agros nie może uciec, a grupa nie może uwolnić chłopca. Nastąpi prawdopodobnie ostre targowanie się, gdy Agros i bohaterowie będą próbowali jakoś postawić na swoim. Porywacz zgodzi się w końcu oddać Darno za pieniądze (100 sztuk złota załatwi sprawę) i gwarancję bezpieczeństwa, jakkolwiek mocniej naciśnięty, zrezygnuje ze złota i zadowoli się bezpiecznym wyjściem.

Grupa musi jednak przekonać Agrosa, że rzeczywiście ma zamiar dotrzymać umowy i puścić go wolno. Jest to prawdziwe pole do popisu dla pomysłowości graczy - możliwym rozwiązaniem jest zaoferowanie się przez jednego z bohaterów w charakterze zakładnika, zajęcie przez niego miejsca chłopca. Jest to bardzo niebezpieczne, jednak Agros niewiele by skorzystał na zabiciu zakładnika - nie ma w tym pieniędzy, a jedynie nowi, najmniej mu teraz potrzebni wrogowie. Jeżeli któraś z postaci dokona tego heroicznego czynu, wynagródź ją oszczędzając jej życie - Agros poprowadzi ją kilka uliczek dalej, trzepnie w głowę, pozbawiając przytomności i zniknie.

Oczywiście jeśli Darno zostanie zabity lub porywacze przeniosą się wraz z nim gdzie indziej, grupa nie wykona zadania, zawiedzie. Nie pociągnie to za sobą jakichś dalszych, szczególnie negatywnych skutków - nie będą ściągani ani przez rodzinę chłopca, ani przez władze. Najpewniej jednak el Aguba już nigdy nie będzie chciał mieć z nimi do czynienia, chyba że niepowodzenie było wynikiem wyjątkowego braku szczęścia (tzn. plan operacji ratunkowej był dobry).

I PÓŹNIEJ...

★ Możesz rozwinąć dalej fabułę, rozpoczętą w tej przygodzie - Horisdum Agros jest członkiem rodzinnej organizacji przestępczej z Ostrogaru, dość podrzędnej, jednak groźnej i bezwzględnej. Porwanie chłopca było z jego strony działaniem na własną rękę, jednak niepowodzenie splamiło honor całej rodziny i teraz bracia Agrosa dyszą żądzą zemsty, marząc o chwili, w której dostaną w swoje ręce el Agubę i naszych bohaterów.

★ El Aguba może być jeszcze niejednokrotnie wykorzystywany, zrówno jako nauczyciel złodziejskiego fachu na niskich poziomach doświadczenia, jak i jako niezastąpione źródło kontaktów i informacji.

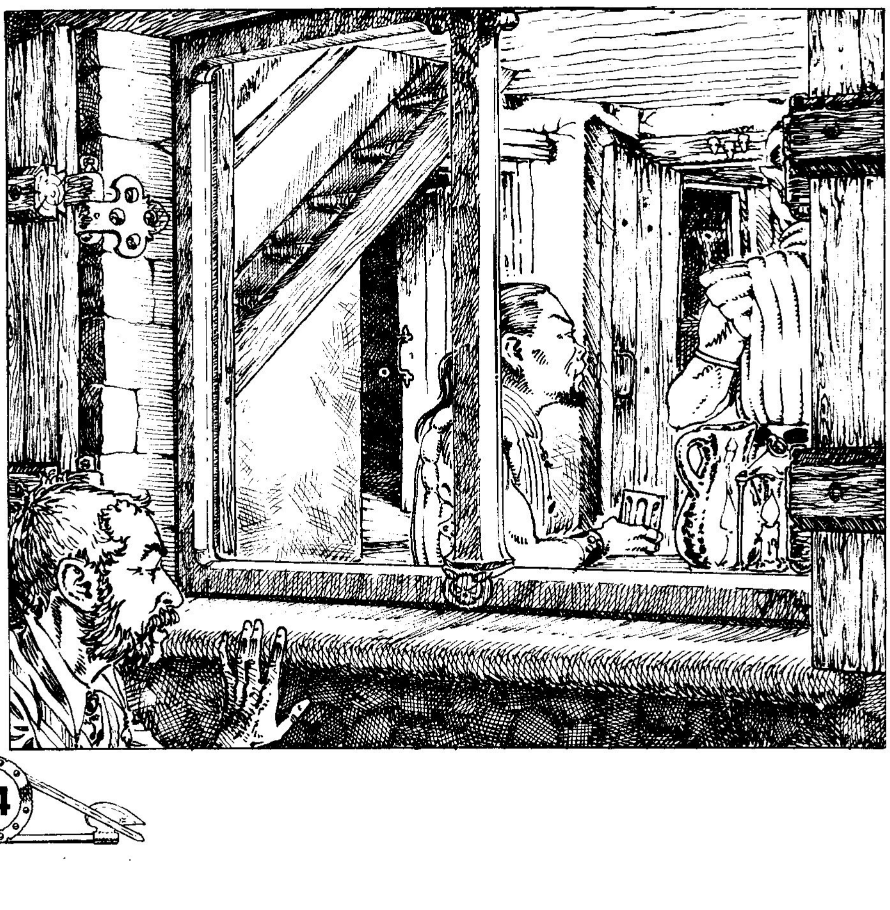
★ Jeżeli Darno został uratowany, jego rodzina, w rzeczywistości bardzo zamożna chociaż skąpa, będzie zachwycona. Bohaterowie otrzymają zaproszenie na obiad do ich pałacu w Złotej Dzielnicy, gdzie będą mogli poznać wielu przedstawicieli ostrogarskich wyższych sfer i nawiązać pożyteczne kontakty. Lub też, co jest bardziej prawdopodobne, zrobić z siebie totalnych idiotów.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Jakość planu: od 10 do 100 PD dla każdego. Nagradzaj zarówno zdrowy rozsądek, jak i pomysły niekonwencjonalne (byle inteligentne). Najwięcej punktów powinien otrzymać gracz, który miał najwięcej dobrych pomysłów i sugestii.

Rozprawa z porywaczami: 15 PD dla każdej postaci za każdego wyeliminowanego (to nie musi oznaczać - zabitego) badziora, wliczając w to psa. Schwytanie Agrosa żywcem i oddanie go straży miejskiej jest warte extra 20 PD oraz 100 sztuk brzęczącego złota nagrody.

Uratowanie Darno w stanie (mniej więcej) nienaruszonym: 30 PD dla każdego.





ZAUŁEK ŚLEPYCH WRON NR 17

Poddasze

Próba przedostania się do domu tą drogą wiąże się z szeregiem rzutów sprawdzających czy grupa nie została usłyszana przez strażników w sypialni 1. Jeśli nie śpią, mają oni 30% szansę usłyszenia naszych bohaterów, jeśli śpią - 10%.

Świetlik zaskrzypi podczas otwierania, chyba że zawiasy zostaną naoliwione (rzut sprawdzający). Od świetlika do podłogi jest ok. 2.5 m - rzut sprawdz. jeśli przy zejściu grupa nie używa liny. Poddasze jest zawalone starymi meblami, naczyniami, tkaninami, itp. Każdy z poruszających się tam może się potknąć (i na pewno ktoś to zrobi - rzut), chyba że grupa ma ze sobą źródło światła lub w całości posługuje się infrawizją. Klapa w podłodze, prowadząca na pierwsze piętro również skrzypi (jak świetlik), ponadto drabina, prowadząca w dół ma wyłamany szczebel. Jeżeli nie zostanie dokładnie obejrzana, pierwsza schodząca postać musi wykonać % rzut na aktualną ZR minus 10 (poza złodziejem, który wykonuje rzut na pełną akt. ZR) albo spaść (rzut sprawdz. z podwójną szansą usłyszenia).

Piętro

Walka na piętrze oznacza, iż każdy w domu ma 60% szansę usłyszenia hałasu (40% jeśli śpi). Używana jest tylko sypialnia 1 - przebywa w niej 2 strażników (gra w karty lub śpi - patrz OBSERWACJA). Chwycenie broni zajmie im 1 rundę, jednak jeśli śpią muszą zużyć 2 rundy na obudzenie się, 1 rundę na chwycenie broni i 4 rundy na włożenie zbroi (jeśli to robią).

Parter

Walka tutaj wiąże się z takimi samymi rzutami sprawdzającymi jak walka na piętrze. Zarówno w sieni, jak i w kuchni znajduje się strażnik (w zbroi i z bronią w ręku), zaś w salonie stale przebywają Agros, Maragor i pies. Mężczyźni śpią na zmianę (Agros w nocy). Śpiący potrzebuje na przystąpienie do walki takiego samego czasu, jak strażnik na piętrze. Pies budzi się i atakuje w ciągu jednej rundy.

Przemykanie się cudzymi podwórkami

Dzień: 30% szansa zauważenia przez mieszkańców najbliższego domu (złodziej - 10%).

Noc: 10% szansa zauważenia przez mieszkańców najbliższego domu (złodziej - 5%).

Spacerki po dachach (tylko noc)

Dwupiętrowe domy mają 6 metrów wysokości.
Trzypiętrowe domy mają 9 metrów wysokości.
Upadek oznacza k10 pkt. obrażeń na każdy metr wysokości, z której on nastąpił.

Wspinanie się: złodziej wspina się bez przeszkód, postacie posiadające zdolność infrawizji - % rzut na aktualną ZR lub upadek (wysokość określana losowo), pozostałe postacie muszą być wciągnięte na linie.

Chodzenie po dachu: złodziej ma 10% szansę spadnięcia z dachu, postacie posiadające zdolność infrawizji - % rzut na aktualną ZR lub spadnięcie, pozostałe postacie - % rzut na akt. ZR minus 20 lub spadnięcie (bez asekuracji).



Skoki: złodziej ma 20% szansę spadnięcia z dachu, postacie posiadające zdolność infrawizji - % rzut na aktualną ZR minus 10 lub spadnięcie, pozostałe postacie - % rzut na akt. ZR minus 30 lub spadnięcie (bez asekuracji).

Hałasy: mieszakńcy mają 30% szansę usłyszenia, że ktoś się wspina, chodzi lub skacze po dachu (+10% jeśli ten ktoś nosi metalową zbroję; -20% jeśli słuchający śpią lub są pijani; +40% jeśli ktoś spadnie).

DRAMATIS PERSONALE:

EL AGUBA GAROBA

gnom; złodziej-astrolog; POZ 4/1; charakter: ntr.ntr.;
wzrost: 121 cm, waga: 59 kg, wiek 79 lat;
ŻYW 97; SF 57; ZR 112; SZ 109; INT 142; MD 153; UM 92; CH 59; PR 107; WI 56; ZW 7; AMg 0
Odporności: 1-114; 2-87; 3-84; 4-51; 5-61; 6-63; 7-64; 8-27; 9-27; 10-50
BROŃ:
1. toporek - biegłość 125; TR 142; atak 89 i 69 moment; SKUT. 92tn (rzut: 92tn); OB +6
2. kusza ręczna - biegłość 86; TR 101; atak 69 i 29 moment; SKUT. 102kł; OB 0
ZBROJA: kurtkowo-metalowana; OGRAN. - ZR, 1/2 SZ; OB +11; WYP 40kł/80tn/65ob.
Łączna OBRONA (nie wliczając broni): 75.
Łączne wyparowania (kłute, tnące, obuchowe): 50/90/75.
EKWIPUNEK: torba, pęk wytrychów, krótki teleskop (luneta), 81 szt. złota, amulet z 15 PM, rodowy pierścień.

ZNANE CZARY:
Objawienie natury istoty/przedmiotu [Zaklęcie]
ZUŻYCIE PM: 5
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Pozwala wykryć i określić naturę przedmiotu lub istoty. Jest w stanie określić zło, dobro, neutralność w istotach (lub przedmiotach) ewidentnie złych/dobrych/neutralnych, a także ich prawdziwy wiek oraz naturę (martwiak, lykantrop, istota z innej sfery egzystencji, iluzja, itp.). Pozwala ponadto wykryć inteligencję (wolę, itp.) w niektórych szczególnych przedmiotach magicznych. W przypadku mikstur określa, czy zachowały jeszcze swoje właściwości (astrolog nie musi wiedzieć jakie one są).

Czerwony symbol [Czar specjalny]
ZUŻYCIE PM: 10
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia czerwony znak. Może zostać nałożony na ostrze broni lub jakiegoś innego, ostrego przedmiotu. Uaktywnienie czaru (jednorazowe) następuje, gdy takie ostrze zasmakuje krwi - czar zadaje wtedy dodatkowo k100 pkt. obrażeń (przestając działać). Gdy postać, posługująca się bronią z nie uaktywnionym jeszcze symbolem zaczyna jej używać, podczas każdej rundy istnieje 50% szansa, że symbol zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić.
Czar może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni kłutej lub ciętej oraz na ostrza kolców, bolców, prętów (np. w pułapkach). Niszczy go długo działająca wilgoć, fizyczne naruszenie lub pierwsze zadziałanie.

HORISDUM AGROS

człowiek; wojownik-zabójca; POZ 4/0; CHAR. ntr.zły;
ŻYW 138; SF 181; ZR 85; SZ 75; INT 96; MD 142; UM 6; CH 105; PR 65; WI 58; ZW 3; AMg 0;
Odporności: 1-73; 2-78; 3-83; 4-88; 5-73; 6-48; 7-48; 8-48; 9-58; 10-33;
BROŃ :
1. rapier (specjalista): TR 130; atak w 55 i 35 momencie r.; SKUT. 165kł; OB +17
2. puginał (oburęczny) TR 125; atak w 55 i 35 momencie r.; SKUT. 125kł; OB +12
UWAGA: posługuje się jednocześnie rapierem i puginałem.
ZBROJA: kurtkowo-metalowana; OGRAN. - ZR, 1/2 SZ; OB +11; WYP 40kł/ 80tn/ 65ob.
Łączna OBRONA 66 pkt, z bronią 95 pkt.
Łączne wyparowania: 60kł/100tn/65ob.
SKARB: mieszek z 7 zł i 83 srb, pierścień z czaszką (warty 2 zł), pierścień z łupiną (magiczny - roztacza wokół właściciela aurę ochronną, która zwiększa jego OB o 20 pkt. i wszystkie wyparowania o 20 pkt.).

MARAGOR

człowiek; wojownik-zabójca; POZ 2/0; CHAR. ntr.zły;
ŻYW 123; SF 161; ZR 75; SZ 65; INT 86; MD 111; UM 36; CH 75; PR 56; WI 28; ZW 4; AMg 0;
Odporności: 1-60; 2-65; 3-70; 4-75; 5-60; 6-44; 7-44; 8-44; 9-54; 10-29;
BROŃ :
1. rapier (specjalista): TR 110; atak w 45 i 25 momencie r.; SKUT. 160kł; OB +17
2. puginał: TR 115; atak w 45 i 25 momencie r.; SKUT. 120kł; OB +12
ZBROJA: kurtkowo-metalowana; OGRAN. - ZR, 1/2 SZ; OB - 11; WYP 40kł/ 80tn/ 65ob.
Łączna OBRONA 36 pkt., z bronią 53 pkt.
SKARB: mieszek z 12 zł i 28 srb, pierścień z czaszką.

GRUBY GURRUH, HAKAR, AHEL, BUGARBA
orki; wojownicy; POZ 0; CHAR. ntr.zły;
ŻYW 189; SF 201; ZR 50; SZ 55; INT 55; MD 70; UM 50; CH 58; PR 56; WI 40; ZW 4; AMg 0;
Odporności: 1-26; 2-51; 3-26; 4-41; 5-52; 6-55; 7-55; 8-75; 9-55; 10-40;

BROŃ:

1. krzywa szabla: TR 95; atak w 25 momencie r.; SKUT. 115tn; OB +9
2. krzywy nóż: TR 90; atak w 35 i 15 momencie r.; SKUT. 90tn; OB +4
ZBROJA: kurtkowo-metalowana + mała tarcza metalowa; OGRAN. - ZR, 1/2 SZ; OB +31; WYP 40kł/ 80tn/ 65ob.
Łączna OBRONA 26 pkt., z bronią 35 pkt.
SKARB (każdy): mieszek z 2 złt i 12 srb.

PCHEŁKA
warg; POZ (6); CHAR. zły;
ŻYW 190; SF 180; ZR 120; SZ 120; INT 52; MD 30; UM -; CH (90); PR 90; WI -; ZW -; AMg 0;
Odporności: 1-47; 2-62; 3-47; 4-62; 5-37; 6-67; 7-67; 8-77; 9-77; 10-57;
BROŃ: pysk: TR 171; atak w 90 momencie rundy (patrz niżej); SKUT. 165 kł; OB +30;
UWAGA: z racji swej SZ będzie starał się zaatakować i odbiec (1 metr/20 pozostałej SZ), nim dosięgnie go cios przeciwnika (może tak atakować co 2 rundę).
ZBROJA: gruba sierść; OGRAN. nie ma; OB +75; WYP 15kł/25tn/ 35ob.
SKARB: złocona obroża (warta 2 zł).
ZDOLNOŚCI:

★ doskonały słuch: dwukrotnie trudniej go zaskoczyć (liczona jest jego podwojona SZ);

★ doskonały węch: wykrywa zapachy z odległości równej swej SZ
(pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej);

★ skradanie się: umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (atakowany broni się przed zaskoczeniem połową swej akt. SZ)

★ rozszarpywanie: dwukrotnie wolniejszy atak, zadający jednak obrażenia, których całkowite wyleczenie jest możliwe tylko przy pomocy regeneracji, w normalny sposób tylko połowicznie. Zbroja atakowanego zostaje uszkodzona w stopniu, równym 1/10 odniesionych przez niego obrażeń.

★ obalenie: umiejętność, po minimum 10-metrowym rozbiegu, przewrócenia przeciwnika, który nie wykona % rzutu na akt. ZR + 1/10 SF.

SĄSIEDZI

nr 12 (2 piętra): El Aguba Garoba i wesoła kompania.

nr 13 (3 piętra): Pusty.

nr 14 (3 piętra): Pan i pani Zokko, ludzie. Skromni lokalni sklepikarze. Nie chcą żadnych kłopotów, łatwo ich zastraszyć lub przekupić.

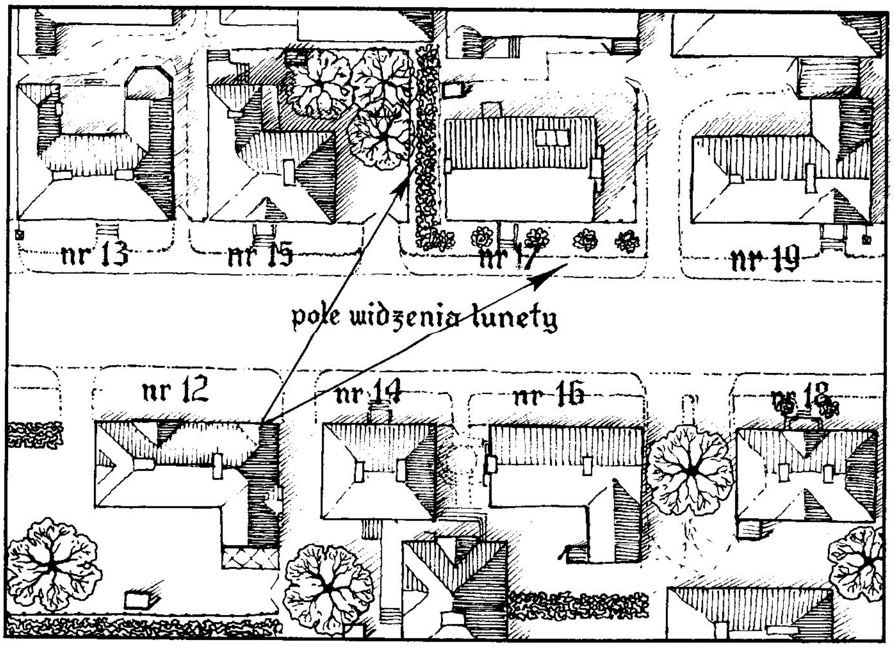
nr 15 (3 piętra): Krut, Brut i Gret, orki. Miejscowi robotnicy. Pracują cały dzień, piją całą noc. Łatwo ich przekupić lub oszukać. (Prawdopodobnie i tak prześpią całe zamieszanie.)

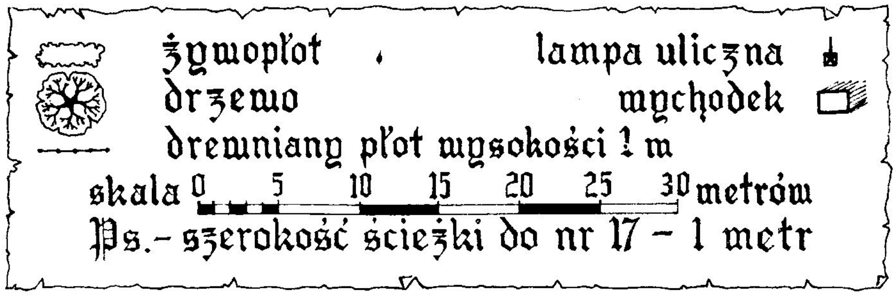
nr 16 (2 piętra): El Gundrich i Syn. Kotlarze. Podejrzliwi i niegłupi. Zwykli najpierw strzelać do intruzów, a potem strzelać jeszcze raz (ciężkie kusze, trafiają każdego na 25%).

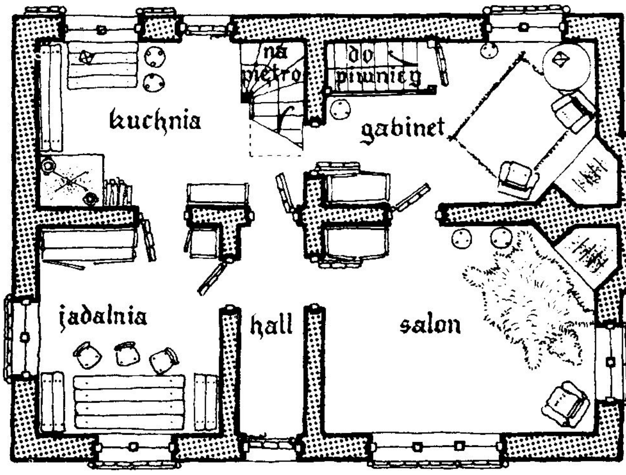
nr 17 (3 piętra): Porywacze.

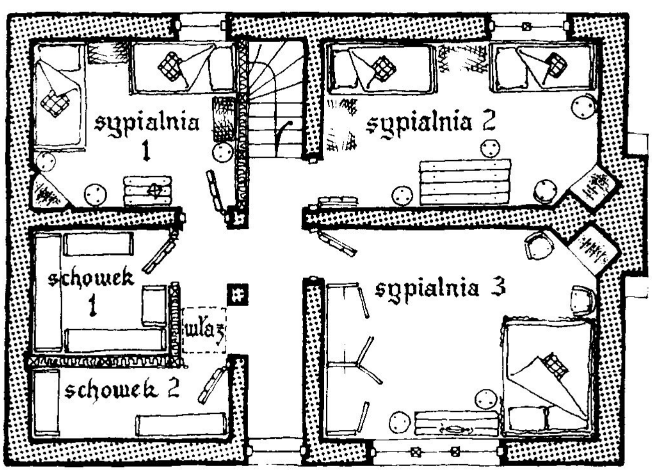
nr 18 (3 piętra): Panny Petra i Marie, ludzie. Panienki o często naruszanej cnocie. Płacą za ochronę miejscowym patrolom - nie zawahają się wezwać ich na pomoc, jeśli poczują się zagrożone. Notorycznie przekupne, chociaż niezbyt tanie.

nr 19 (2 piętra): Pani Else Koch, człowiek, oraz Vlad, wyjątkowo paskudny i rozjazgotany piesek. Podejrzliwa, złośliwa stara zrzęda o wyjątkowo donośnym głosie.





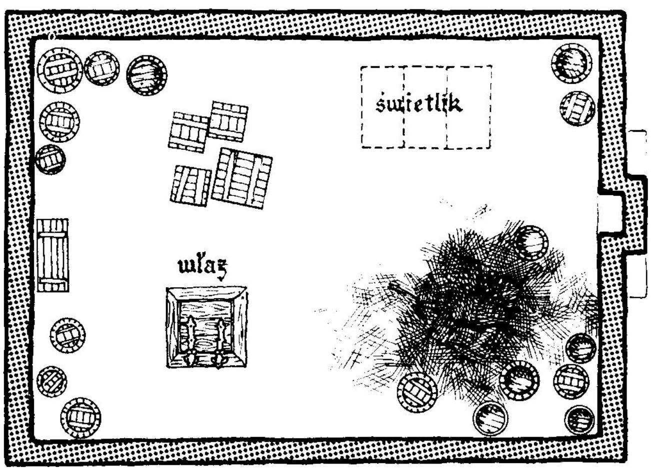


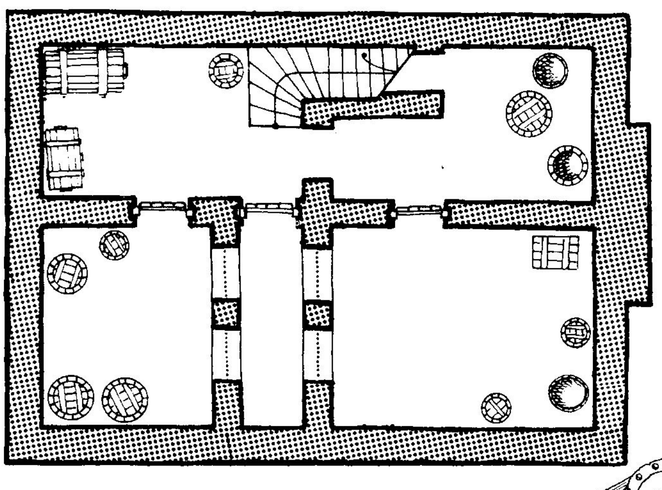


▲ PARTER
▼ PODDASZE

DOM NR 17

PIĘTRO ▲
PIWNICA ▼





**Wyobraź sobie świat u schyłku średniowiecza. Większy od naszego kilka razy, ale kilkadziesiąt razy bardziej niebezpieczny.
Świat, w którym twoje życie może zmienić się radykalnie z powodu sympatii, jaką poczuje do ciebie któryś z bogów Chaosu - i nie jest ważne czy będzie to Khorne - bóg krwi czy może Slaanesh - pan cielesnych żądz i olbrzymich, zdeprawowanych przyjemności - sympatii, za sprawą której możesz zostać obdarzony którymś z licznych piętn Chaosu.
Świat, w którym konflikt sił Dobra i Porządku z mocami Zła i Chaosu nigdy się nie kończy i którego wynik - niestety - jest z góry wiadomy...
Siły Chaosu nie zwyciężą jutro, ani za tydzień, ani nawet za kilka lat, ale to one zaleją świat ohydną, bezkształtną masą plazmy, a jedynymi dźwiękami rozlegającymi się pod niebem, na którym wiszą dwa księżyce będą potępieńcze jęki i zawodzenie umęczonych dusz...
Taki świat istnieje, a ty możesz się w nim znaleźć i być może zdołasz opóźnić jego koniec...
Odkryje się on przed tobą, jeżeli otworzysz grubą księgę, zatytułowaną**

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

Jako mieszkaniec Starego Świata możesz wcielić się w jedną z czterech ras, zamieszkujących świat, który ukształtowany został 10 000 lat wcześniej przez przybyłych z kosmosu Starych Slannów. Możesz być szlachetnym elfem - członkiem rasy, której świetność już przemija; upartym i dumnym, nigdy nie łamiącym danego słowa krasnoludem; poczciwym, grubiutkim, ale niesłychanie zręcznym halfingiem oraz oczywiście człowiekiem -przedstawicielem rasy pretendującej do miana władców świata (tak im się przynajmniej wydaje).

Znudzony swym dotychczasowym życiem postanawiasz zostać poszukiwaczem przygód, a nadchodzą one tak prędko, że można się w nich zagubić. Będziesz stawiał czoła licznym niebezpieczeństwom, będziesz ścigany przez wyznawców zakazanych bóstw - takich, których imion nikt w pełni rozumu nie ośmiela się wypowiadać. Lub ty ich będziesz ścigał. Będziesz forsował górskie przełęcze, broniąc się przed atakami hord goblinów i orków, będziesz penetrował dawno zapomniane grobowce, w których słychać tylko jęki ich niematerialnych mieszkańców. A wszystko dla sławy, pieniędzy lub innych, nikomu oprócz ciebie nie znanych celów.

Pracownicy firmy GAMES WORKSHOP, która wydała WFR wykonali naprawdę dobrą robotę. Do ręki użytkownika (czyli gracza lub Mistrza Gry) trafia opasłe tomisko zawierające wszystko, co potrzebne do wczucia się w tę grę, do wejścia w odmienny od naszego świat i do duchowego zjednoczenia się ze stworzoną postacią. Pierwsze wydanie ukazało się w roku 1986 niejako zapoczątkowując cały cykl gier, które dzieją się w Starym Świecie. Oprócz opisywanego przeze mnie systemu WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY, ukazał się WARHAMMER FANTASY BATTLE, zawierający reguły rozgrywania na powierzchni stołu przy pomocy figurek bitew z udziałem tak niezwykłych oddziałów, jak hordy szkieletów, grupy trolli czy jednostki orków. Kolejnym produktem był WARHAMMER 40 000 - także system bitewny, lecz tym razem dziejący się 41 tysiącleciu. Ludzkość opanowała dużą część znanego Wszechświata, ale wciąż przecież są nowe planety do podbicia, zbuntowane światy do ukarania, czy też groźni kosmiczni piraci...

W tym artykule zamierzam opisać tylko pierwszy z wymienionych systemów. Księga, będąca jego opisem podzielona jest na 8 sekcji. Są to, kolejno:

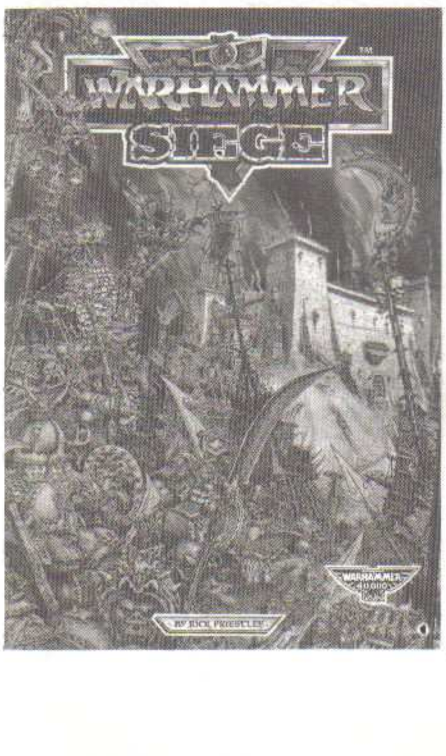
- Sekcja Gracza - zawiera podstawowe wiadomości dotyczące tworzenia postaci, wybór kilkunastu dostępnych karier oraz opisy ponad 130 umiejętności - od akrobatyki do wrestlingu.
- W sekcji drugiej, Mistrza Gry, zawarte są wiadomości niezbędne do kontrolowania przebiegu rozgrywki - warto wiedzieć czy twój cios trafił przeciwnika lub czy udało ci się przekupić więziennego strażnika.
- Rozdział trzeci zapoznaje z tym co najtrudniejsze do realistycznego odtworzenia - z walką.
- Magia opisana jest w czwartej części podręcznika. Znajduje się tu opis kilku możliwych karier czarodziejskich oraz opisy czarów i zaklęć odpowiadających specjalności czarownika.
- Piąta sekcja dotyczy religii i wiary. Zawarto w niej opis Wielkich Bogów, kilku bogów pomniejszych, po jednym bogu ras nie-ludzkich, a także bardzo skrótowe omówienie bogów Chaosu. Pełna charakterystyka tych ostatnich zawarta jest w suplemencie, w dwutomowym dziele, zatytułowanym REALMS OF CHAOS - Królestwo Chaosu.
- Bardzo ważnym rodziałem jest bestiariusz, zawierający opisy wszystkich mniej lub bardziej inteligentnych ras, zamieszkujących Ziemie Poznane (cywilizowana część Starego Świata) oraz występujących tam zwierząt i potworów.
- Siódmy, przedostatni rozdział, to przewodnik po świecie gry. Zawiera jego skrótową historię oraz dość pobieżny opis - bardziej szczegółowe opracowania są zawarte w publikowanych osobno scenariuszach lub pozostawione inwencji Mistrzów Gry.
- Wreszcie ostatni, ósmy rozdział to przy-

bardzo dobrze wprowadzający w atmosferę Starego Świata.

► Na samym końcu podręcznika znajdują się plany kilku najczęściej spotykanych typów budynków oraz zebrane z całego podręcznika tabele, zestawienia, itd...

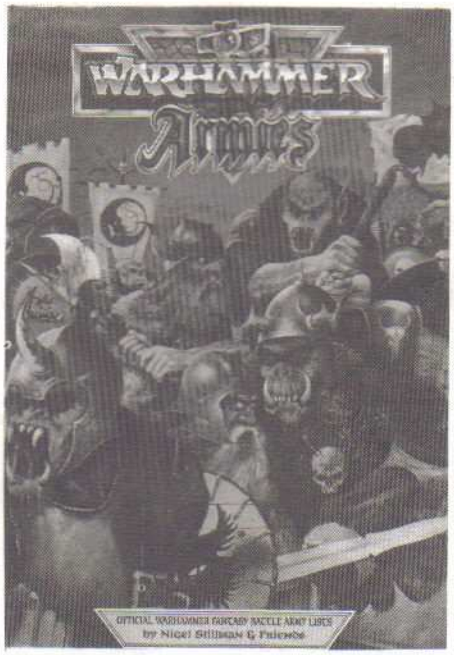
A teraz może trochę bardziej szczegółowo. Sekcja Gracza zawiera wszystko, co jest potrzebne do stworzenia za pomocą ołówka, kostek i kartki papieru własnego bohatera gry. Tu opisano wszystkie charakteryzujące go współczynniki (w luźnym przekładzie - Szybkość, Walka wręcz, Strzelanie, Siła, Odporność, Wytrzymałość, Inicjatywa, Ataki, Zręczność, Cechy przywódcze, Inteligencja, Opanowanie, Siła woli i Towarzyskość). Następnie podano skrótowy opis ras, w przedstawicieli których możemy się wcielić. Jak już wspomniałem w podręczniku opisano cztery rasy, lecz w 86 numerze czasopisma WHITE DWARF możemy znaleźć piątą - gnomy. Oprócz tego, wykorzystując REALM OF CHAOS, można swym bohaterem uczynić wyznawcę któregoś z Zakazanych Bogów, gdyż ten suplement zawiera między innymi informacje na temat poszczególnych etapów budowania kariery postaci chaotycznej.

Każdy z graczy rzutem kostki losuje dla swego bohatera jego dotychczasowy zawód (karierę). Jest on oczywiście uzależniony od ogólnej klasy postaci (jest ich cztery) - ciężko wyobrazić sobie gracza, deklarującego na początku gry, że chciałby zostać wojownikiem, a następnie obierającego zawód nauczyciela (co innego w trakcie gry - wtedy wszystko jest możliwe, chociaż czasami trudne do realizacji). Początkowych karier jest 63. Można wśród nich znaleźć zwykłego robotnika, czy też służącego, ale też tak ekscytujące postacie jak złodziej, czy rabuś grobowców. Pod każdą z karier wydrukowany jest tzw. Schemat Awansu. Pokazuje on które ze wpółczynników i o ile mogą zostać podniesione w trakcie wykonywania danego zawodu (oczywiście w zamian za zdobyte w czasie przygód punkty doświadczenia - nie ma lekko, coś za coś). Oprócz Schematu



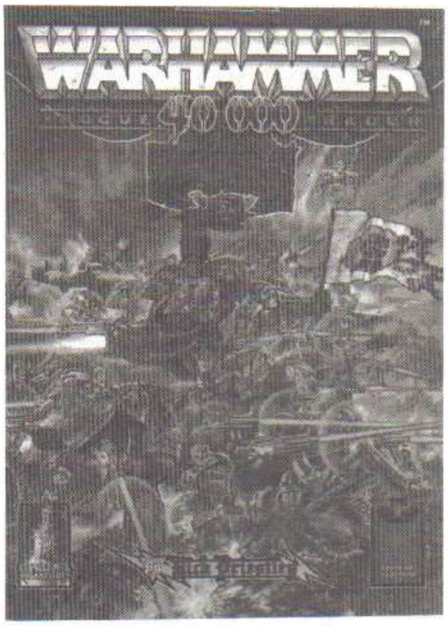
zamieszczony jest też krótki opis danej kariery oraz lista już nabytych umiejętności i wyposażenia. Na samym końcu wyliczono zawody, będące w miarę naturalnym przejściem z dotychczasowego (np. z najemnika na sierżanta najemników) i dostępne dla postaci po wypełnieniu Schematu Awansu. System zmiany karier opisany w podręczniku jest troszeczkę abstrakcyjny i uległ on, prawdopodobnie właśnie z tego powodu, zmianie. Nową wersję zamieszczonó w zbiorze scenariuszy opublikowanym pod wspólnym tytułem THE RESTLESS DEAD.

Mocną stroną gry jest duża ilość występujących w niej umiejętności. Każda daje graczowi określone profity. Dzięki nim łatwiej jest wykonać pewne zadania - nie oznacza to, że postać nie posiadająca umiejętności jazda konna nie będzie mogła zażyć przejażdżki - może, tylko jest to znacznie bardziej niebezpieczne, a upadek z konia zarówno w świecie realnym, jak i tym z gry nie należy do rzeczy najprzyjemniejszych. Podobnie nie radzę próbować pływania bez posiadania



odpowiedniej umiejętności - jest to pewny sposób na pozbycie się swojej postaci (o czym przekonało się już kilku moich przyjaciół). W podręczniku opisano około 130 takich umiejętności, ale od czasu do czasu w publikowanych scenariuszach znaleźć można nowe - jak na przykład jedzenie spaghetti.

Zostawmy teraz graczy - niech się przyjrzą swoim bohaterom (Kurczę, jak mam grać, skoro moja walka wręcz to 21 na 100? - To zostań czarodziejem. - Z inteligencją 25?), a zajmijmy się tym, co w czekoladzie najlepsze... Jeden z rozdziałów jest przeznaczony dla Mistrza Gry, który, dzięki zawartym w nim wiadomościom, zapewne swoje zadanie uzna za znacznie łatwiejsze. Rozdział zawiera bowiem opisy kilkudziesięciu z możliwych zachowań graczy oraz odpowiadające im mechanizmy gry (kiedy rzucić, czym, przeciwko czemu, co dodać i po co - coś w tym stylu). Wśród tych działań można znaleźć takie jak przeszukanie, ukrycie, śle-

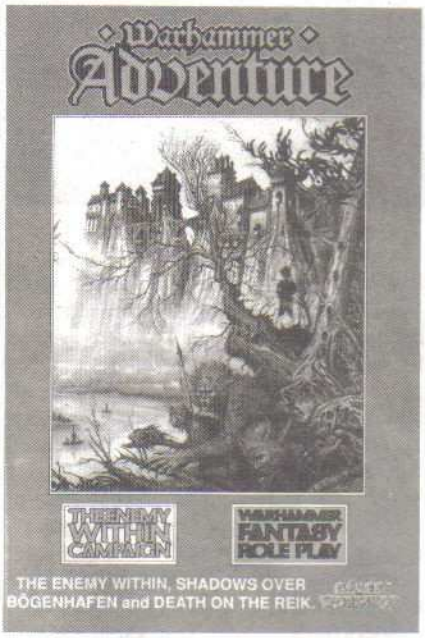


dzenia, czy przekupstwo. Znajdują się tu też sugestie, jakie współczynniki bohatera można dopasować do sytuacji, która nie znalazła dla siebie miejsca w podręczniku.

Oprócz tego zawarto w tym rozdziale kilkanaście przyjemnostek (dla Mistrza Gry) jak: trucizny i ich efekty, pułapki (mechanizmy, działanie itp.), ogień, choroby, fobie... To wszystko czeka na ujawnienie w którymś (z reguły niezbyt szczęśliwym dla graczy) momencie gry. W tej sekcji zawarto też opisy karier zaawansowanych, dających graczowi możliwość uczynienia ze swej postaci superbohatera (no... prawie). Tych karier jest 36 (z tym, że czarodzieje dzielą się na jeszcze cztery, ale o tym za chwilę), i są wśród nich np. templariusz, alchemik, kapłan i wiele innych, równie ciekawych (jak na przykład łowca czarownic). Do pełnego rozwinięcia takiej kariery potrzeba z reguły olbrzymiej ilości punktów doświadczenia, np. dla zabójcy - ok. 4000 (dla porównania - za jedną przygodę o średnim stopniu komplikacji i niebezpieczeństwa można z reguły uzyskać maksymalnie około 200 punktów). Z tego rozdziału można też dowiedzieć się jak projektować własne scenariusze, jak sprawić, by były one atrakcyjne.

Następnym rozdziałem który chcę omówić szerzej jest rozdział poświęcony walce. Ponieważ firma, która wydała grę jest też właścicielem jednej z największych wytwórni figurek do gier fantasy i science fiction - CITADEL MINIATURES - pierwszych kilka stron tej sekcji poświęcono sposobom przedstawienia walki i ruchu za pomocą modeli. Oprócz tego, ta część podręcznika zawiera to, co całą grę czyni atrakcyjną, czyli przepisy pozwalające na zamienienie wyrzuciłem 32, mam dwuręczny miecz, trafiłem go? na gdy ujrzałeś go wyraźniej, podbiegłeś do niego z wyciągniętym mieczem, udało ci się zanurkować pod jego pazurzastym ramieniem i rąbnąć mieczem po nieosłoniętych żebrach. Z satysfakcją przyjrzałeś się dokonanemu zniszczeniu, gdy nagle zauważasz, że zza zakrętu korytarza wybiegają...

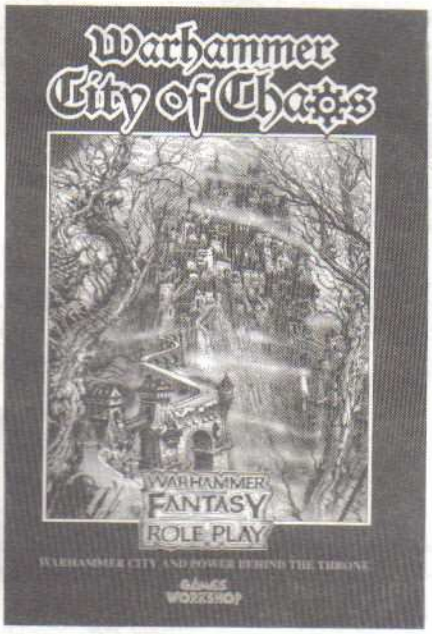
- dość! Chyba troszkę się zagalopowałem. Jednym słowem, to tu są przepisy, pozwalające na stwierdzenie czy rzut kostką był udany, a jeżeli tak, to co spowodował. Oprócz tego, zawarto tu też tabelę rzutów krytycznych, pozwalających na uczynienie walki znacznie bardziej krwawą (jeżeli Mistrz Gry po twym udanym ciosie ze smętną miną i nutką żalu w głosie poprosi cię o rzut kością procentową, to możesz być prawie pewnym, że z kontrolowanym przez niego potworem jest krucho!). Dopełnieniem rozdziału jest opis wszelkiego rodzaju broni - od kastetów i noży do halabard i samorepetujących się kusz.



Mistrz Gry, lubiący wysyłać przeciwko graczom harpie, smoki i inne latające paskudztwo (ja lubię!) właśnie w tym rozdziale znajdzie reguły dotyczące ich poruszania się czy walki. Stwory latające podzielono na 3 rodzaje, w zależności od ich umiejętności latania i dla każdego gatunku podano prędkości lotu, przyspieszenia itp. Wydawałoby się, że wszystko to wygląda zadowalająco. I rzeczywiście - jeżeli ma się ochotę na grę szybką, ale abstrakcyjną to wszystko jest w porządku. Jednak kłopoty zaczynają się w chwili, gdy gracz oświadcza, że chce podbiec około 20 yardów, wyciągnąć włócznię i uderzyć silnie przeciwnika od tyłu, a Mistrz Gry odwraca w tej chwili kontrolowaną przez siebie postać. Jednym słowem nie wiadomo co będzie pierwsze, co zajmuje ile czasu i co po czym następuje. Jest to bardzo ważne, gdyż każdy chyba wie, że pierwszy cios czasami decyduje o zwycięstwie lub porażce. Problem ten doczekał się częściowo rozwiązania w suplemencie, o którym już wspomniałem - w THE RESTLESS DEAD (naprawdę jest on warty swej ceny - oprócz wspomnianych już reguł tzw. zaawansowanych, zawiera nowe czary, przedmioty magiczne i kompletną kampamię, składającą się z kilku powiązanych ze sobą scenariuszy), poprzez wprowadzenie tzw. efektywnej inicjatywy, jednak nadal nie można powiedzieć, by nawet po zastosowaniu nowych reguł wszystko było jasne i precyzyjne. Pod względem realizmu i precyzyjności systemu walki bezkonkurencyjne są KRYSZTAŁY CZASU.

Pod koniec rozdziału poświęconego walce znajdują się przepisy, bez których życie naszych postaci byłoby krótkie i zakończone spektakularną śmiercią. Są to reguły dotyczące leczenia, postaci które mogą leczyć oraz wpływowi, jaki na postać mają odniesione rany. Ten podrozdzialik, według mnie, autorzy potraktowali także po macoszemu. Dochodzi do tego, że postać sprowadzona do 0 (każda następna odniesiona rana to konieczność rzutu na Tabeli Rzutów Krytycznych, o czym wyżej, albo na Tabeli Nagłej Śmierci - nazwa mówi sama za siebie) może w myśl reguł zawartych w podręcznku prawie zawsze uciekać, walczyć, itp. Jest to chyba drobna niekonsekwencja. Podsumowując, ten rozdział jest zdecydowanie najgorzej napisaną pod względem realizmu częścią gry.

W końcu sekcja stanowiąca o tym, co w naszym, realnym świecie rzadko można spotkać (ja osobiście wierzę, że można, tylko nie wiem gdzie mam szukać - może ktoś z was mi pomoże) - MAGIA. Jest to jeden z najważniejszych rozdziałów w książce. Zawiera Schematy Awansu do karier: alchemika, czarodzieja, demonologa, nekromancera, iluzjonisty i elementalisty wraz z odpowiednimi czarami. W odróżnieniu od pozostałych postaci, osoby parające się magią znajdują się na jednym z czterech poziomów - od pierwszego, najsłabszego - do czwartego, najsilniejszego. Uzależnia to dostępność magika do poszczególnych czarów oraz liczbę zaklęć jakie zna i jest w stanie wykorzystywać. Z tej części podręcznika można dowiedzieć się też gdzie i jak nauczyć się nowych czarów, jak je rzucać, dlaczego czarodzieje rzadko noszą zbroje, co to jest magiczny pergamin i do czego służy, jak rozpoznać magiczny przedmiot oraz zapoznać się z kilkoma z nich i temu podobne ciekawostki. Tu też znajdują się opisy karier duchowych - kapłanów rozmaitych bóstw oraz druidów. Znajdują się tu, a nie w następnym rozdziale, dotyczącym religii i wiary dlatego, że też posiadają moce magiczne, jednak dla nich przewidziano odrębne kariery, a czary jakich mogą używać uzależnione są od czczonego przez nich boga.

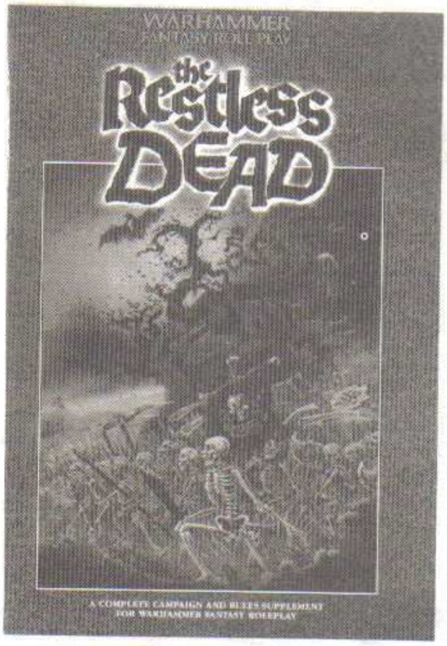


Skoro już jesteśmy przy sprawach boskich, przejdźmy może do następnej części podręcznika zatytułowanej Religia i Wiara. W tej sekcji zawarto opisy wszystkich Wielkich Bogów Starego Świata (w grze jest to odpowiednik Europy), a są to: MANANN - bóg mórz; HORR - bóg śmierci; MIRYDIA - bogini wojny; RANALD - bóg złodziei; SZALJA - bogini zdrowia i łaski; TALL - pan natury i dzikich miejsc; ULRYK - bóg bitwy, władca wilków i zimy; VERENA - bogini nauki i sprawiedliwości. Opisano też kilka bóstw pomniejszych, do których należą przykładowo: zakazany bóg KHAIN - pan mordu, czczony przez zabójców, morderców i nożowników; RHIJA - Bogini Matka powiązana z wiarą druidyczną oraz trzech przedstawicieli panteonu bóstw ras nie-ludzkich - krasnoludów, elfów i niziołków czyli halflingów. Są to w kolejności: GRUNGNI - bóg górnictwa; LIADREL - bóg pieśni i wina oraz bogini ESMERALDA - halflindzka opiekunka domów i serc. Prócz tego opisano też Starą Wiarę, praktycznie zapomniane wyznanie, czczące Matkę Naturę i siły przyrody, którego wyznawców można jeszcze czasami spotkać w świętych miejscach kultu - w zagajnikach i kamiennych kręgach.

Wszystkie te boskie osobistości opisane są według określonego schematu, podającego opis bóstwa, obszar na którym jest czczone i organizację kultu, przyjaciół i wrogów, święte dni, charakter bóstwa, jego symbol, wymagania kultu, dla kogo jest on otwarty, jakich czarów mogą używać kapłani danego boga czy bogini, umiejętności i błogosławieństwa od niego otrzymywane oraz zsyłane przez niego od czasu do czasu na jakiegoś wyjątkowo niepokornego wyzwawcę próby.



Oprócz kilkunastu bogów opisanych



w tym rozdziale w wielu scenariuszach opublikowano opisy innych, jak chociażby w ENEMY WITHIN - boga Sigmara Młotodzierżcę - złożyciela Imperium, najpotężniejszego państwa Starego Świata, którego opis w podręczniku zawiera wiele niejasności i ogólnie biorąc pozostawia wiele do życzenia. Pod koniec tego rozdziału znajduje się też bardzo skrótowy opis bogów Chaosu i Porządku - dwóch przeciwstawnych sobie prądów. Pewną ciekawostką jest zamieszczenie tu opisu boga Malala - chaotycznego renegata wykluczonego przez pozostałe bóstwa z ich kręgu. Wykluczonego za to, że chociaż sam jest bogiem Chaosu, walczy ze wszystkimi innymi. Jest to ciekawostka dlatego, że nie pojawia się on w kompendium wiedzy o Chaosie - w REALMS OF CHAOS, choć swego czasu był postacią szeroko wykorzystywaną między innymi w serii komiksów dziejących się w świecie WARHAMMERA. Brakuje tu też opisu dwóch pozostach chaotycznych bogów - Slaanesha i Tzentcha - pana mutacji i zmian. Ci jednak w dodatku opisani są bardzo szczegółowo (REALMS OF CHAOS składa się z dwu części - pierwsza Lost and The Damned opisuje Khorna i Slaneshaa, a druga Slaves to Darkness Nurgla - boga chorób i plag oraz Tzentcha). Moim skromnym zdaniem, rozdział poświęcony bogom jest jednym z najlepiej napisanych w całym podręczniku.

Ostatnią częścią gry, o której chciałbym napisać jest bestiariusz. Podzielony jest on na dwie części - pierwsza opisuje rasy inteligentne (lub uważające się za takie), wśród których zamieszczono charakterstyki krasnoludów, elfów (wraz z ich podziałem na cztery rodzaje), fimirów, gigantów, gnomów, goblinów, halflingów, hobgoblinów, oczywiście ludzi, jaszczurów, ogrów, orków (kilka rodzajów), skawenów, snotlingów, entów, troglodytów, trolli i zwierzoczłeków, minotaurów oraz wojowników Chaosu. Druga część to przedstawiciele zwierząt i potworów, zamieszkujących świat gry. Spotkamy tu na przykład tak miłe stworzonka jak bazyliszki, mimiki (znane z opowiadania Andrzeja Sapkowskiego Wieczny Ogień - różnią się od tamtych tylko zmianą charakteru, są diabolicznie złe), smoki, hippogryfy, dżaberwoki, martikory i wiele, wiele innych przedstawicieli fantastycznej menażerii (zawsze można czymś zaskoczyć graczy - jest z czego wybierać, he, he...). Kilka nowych potworów zamieszczonych jest w WARHAMMER FANTASY BATTLE, między innymi quatl - latający, pierzasty wąż. Oprócz tych, łatwiej czy trudniej, lecz możliwych do pokonania zwykłą bronią przeciwników, spotykamy też takich, których zwyciężyć można tylko magią (lub mieczem tyle, że zaklętym). Mówię o wszelkiej maści demonach, duchach, lichach, zmorach i innych, podobnych zjawach (nawiasem mówiąc, są to bardzo sympatyczne stworzonka). To przeciwnicy, z którymi nawet najlepsi i najbardziej doświadczeni gracze mają problemy i dlatego nie radzę ich używać przeciwko mało rozwiniętym postaciom - wynik takiej konfrontacji jest z góry wiadomy.

Oprócz samego podręcznika GAMES WORKSHOP wypuścił na rynek szereg scenariuszy, z reguły możliwych do połączenia w jedną całość. Prezentują one pod każdym względem bardzo wysoki poziom. Jeżeli w takim scenariuszu coś się dzieje, gracz może być pewny, że jest to w pełni uzasad-



nione. Chlubne tradycje kontynuuje obecnie firma FLAME PUBLICATIONS, będąca oddziałem firmy GW. Ma ona na swym koncie około dziesięciu zbiorów gotowych scenariuszy, poziomem i jakością nie odbiegających od poprzednich - nic dziwnego, w końcu to ci sami ludzie. Ostatnią jak dotąd propozycją tego wydawnictwa jest zbiór materiałów dotyczących zamku Drachenfels. Jest to liczące sobie 128 stron opracowanie, zawierające rozmaite plany, opisy magii działającej w tej starożytnej i wielce ponurej budowli, postacie kontrolowane przez Mistrza Gry i wiele, wiele innych atrakcji. Jest to opracowanie bazujące na niezwykle w Wielkiej Brytanii popularnej książce Jack'a Yeovill'a DRACHENFELS dziejącej się w świecie gry, a ściślej w tym zamku. Zamek ten polskim czytelnikom jest zresztą także znany - w 103 numerze Nowej Fantastyki zostało opublikowane opowiadanie pod nazwą Nie ma złota w Szarych Górach tegoż autora, dziejące się w piętnaście lat później, a za tło mające właśnie posępne wnętrza starego zamczyska. Oprócz tego opowiadań, Nowa Fantastyska opublikowała jeszcze dwa dziejące się w Starym Świecie. Były to Geheimnisnacht w numerze 95 oraz Klątwa z numeru 96. Te dwa ostatnie opowiada-



nia zapoznają nas z parą bohaterów - krasnoludem Gotrekiem Gurnissonem, zabójcą trolli oraz z Feliksem Jaegierem, jego ludzkim towarzyszem. Kto jeszcze nie czytał, powinien to zrobić, są to niezłe opowiadania i bardzo dobrze oddają klimat świata, w którym się dzieją.

Oprócz scenariuszy publikowanych w zbiorach, GAMES WORKSHOP wydało też kilkadziesiąt miniprzygód i artykułów na temat WFR we własnym miesięczniku, zatytułowanym WHITE DWARF czyli Biały Krasnolud. Jego to zresztą sylwetkę mogliśmy podziwiać na okładce jednego z numerów Fantastyki. Na zakończenie chciałbym poinformować, że polska wersja gry WARHAMMER ma w ciągu roku ukazać się na rynku (trwają ostatnie ustalenia z firmą GAMES WORKSHOP), o czym magazyn Magia i Miecz nie omieszka poinformować swych czytelników.

Drogi czytelniku, jeżeli gdzieś na bezdrożach lub w jednej z licznych gospód Starego Świata spotkasz młodego, wysokiego, brodatego mężczyznę, ubranego w strój czarodzieja, z grubą księgą pod pachą i ręką zaciśniętą na kilku kościach, nie radzę ci go zaczepiać, bowiem będę to

ja, Mistrz Gry

KLUBY

Chcielibyśmy, żeby w naszym piśmie zagościła w miarę regularna rubryka, poświęcona klubom miłośników gier fabularnych, planszowych, strategicznych. Zamieszczalibyśmy w niej nie tylko adresy klubów lub nawet szersze o nich informacje, ale również zawiadomienia o planowanych imprezach czy też reportaże z imprez już odbytych. Prosimy wszystkie kluby, które chciałyby przedstawić się bardziej szczegółowo niż tylko poprzez adres, o nadsyłanie do nas wszelkich materiałów na swój temat, zawiadomień o spotkaniach, sesjach, imprezach, materiałach, którymi dysponują i w ogóle wszystkiego, co im przyjdzie do głowy. Na razie zamieszczamy adresy, będące w naszym posiadaniu oraz informację o planowanym ORKONIE '93 w nadziei, że w następnych numerach pisma rubryka klubowa rozrośnie się do bardziej imponujących rozmiarów.

Gdański Klub Fantastyki ALKOR
(spotkania - czwartki, godz. 17-21
oraz soboty, godz. 9-18)
Dom Kultury im. S.Przybyszewskiej
ul. Nałkowskiej 3
Gdańsk Morena

Gdyński Klub Fantastyki COLLAPS
adres kontaktowy:
Jarosław Banachowicz
ul. Hetmańska 24/1
81-412 Gdynia

Płocki Klub Fantastyki ELLGALH'AI
adres kontaktowy:
Jacek Aninowski
ul. Patronatu ZMS 9/25
09-400 Płock

Krakowski Klub Fantastyki
Klub Środowiskowy STRYCH
ul.Masarska 14
Kraków
adres kontaktowy:
Mateusz Tomczyk
ul.Dunin-Wąsowicza 20/4
30-112 Kraków

Łódzki Klub Miłośników Gier Fabularnych
Klub ATUT
ul.Nawrot 27
Łódź
adres korespondencyjny:
Jacek Waliszewski
ul. Nastrojowa 56/3
91-489 Łódź

Warmiński Klub Fantastyki
adres korespondencyjny:
Tomasz Wostozewicz
ul. Iwaszkiewicza 26/27
10-081 Olsztyn

Lubelska Sekcja Gier CYTADELA
ul. Kiepury 5a
20-838 Lublin
lub
Łukasz Chęć
ul. Koncertowa 7
20-843 Lublin

Warszawski Klub Gier Fabularnych AWANTURNIK
(spotkania - środy, godz. 17-20)
Osiedlowy Klub SURMA
ul. Białobrzeska 17
Warszawa
lub
Artur Szyndler
ul. Włościańska 18/1
01-710 Warszawa

Stowarzyszenie Miłośników Gier Fabularnych
MUZEUM TECHNIKI
adres kontaktowy:
Paweł Oleksiak
ul. Agawy 12 m.11
01-158 Warszawa

Śląski Klub Fantastyki - Sekcja Gier RPG
(spotkania - wtorki, godz. 16-18)
ul.Pocztowa 16a
Katowice
adres korespondencyjny:
Tomasz Misiorek
ul. Darwina 4/81
43-100 Tychy

SMSW REBELS CLUB
Młodzieżowy Dom Kultury
ul.Gliwicka 212
Katowice
adres kontaktowy:
SMSW REBELS CLUB
Grzegorz Biegalski
ul.Bogusławskiego 2/2a
40-850 Katowice 4

Gdański Klub Fantastyki ANGMAR
(spotkania - środy, godz. 17-19
oraz soboty, godz. 13-15)
ul. Opolska 2
Gdańsk Przymorze

Stowarzyszenie SZEDAR - Sekcja RPG
adres koresondencyjny:
Przemysław Przestrzelski
ul. Czołgistów 17
52-211 Wrocław

Białostocki Klub RPG TAURUS
adres kontaktowy:
Daniel Wiktotr Wiktorowicz
ul.Rakietowa 17
15-684 Białystok

Nowo powstający klub w Poznaniu
adres kontaktowy:
Piotr Narloch
Os. Czecha 10/8
61-286 Poznań
tel.77-60-46

ORKON '93

KKMF i KMF SCAS zapraszają na grę terenową ORKON '93, która odbędzie się w dniach 16-19.VII.1993 w Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Teren gry położony jest na Szlaku Orlich Gniazd.

ORKON '93 utrzymany będzie w konwencji fantasy. Warunkiem uczestnictwa jest posiadanie stroju, odpowiedniego dla wybranej profesji. Przewidujemy tu następujące możliwości:

- wojownik
- mag
- kapłan
- złodziej
- bard

Doświadczenie zdobyte w grze będzie miało wpływ na charakterystykę postaci podczas kolejnych ORKONÓW.

Po nadesłaniu zgłoszenia prześlemy list informacyjny zawierający opisy wybranych profesji, regulamin, zasady akredytacji, sposób dojazdu i dokładny program imprezy.

Zgłoszenia, zawierające nazwisko i adres, wybraną profesję i ewentualnie nazwę reprezentowanego klubu prosimy nadsyłać do 10.VI 1993 na adres:

Mateusz Tomczyk - KKMF
ul.Dunin-Wąsowicza 20/4
30-112 Kraków

Mile widziane będą zgłoszenia całych drużyn (4 - 6 osób).

KOMPLET TYPOWYCH KOŚCI UŻYWANYCH W GRACH FABULARNYCH



WSTĘP

Chcielibyśmy przedstawić wam grę, której przepisy będą uniwersalne dla wszystkich bitew i konfliktów rozgrywanych w okresie II wojny światowej.

Skala biorących udział w grze jednostek to bataliony i dywizjony (artyleria), choć nie jest wykluczone, iż możliwy będzie podział na kompanie.

Przepisy, które macie przed sobą, mogą służyć wam do własnych rozgrywek, jak też będą przydatne w rozwiązywaniu zadań zamieszczanych w każdym następnym numerze. Pierwsze zadanie zamieszczamy już dziś.

ZASADY GRY

1.0. Rekwizyty

1.1. Plansza — poszczególne części planszy drukowane będą w kolejnych numerach czasopisma i w miarę ich druku będą tworzyć jedną całość. Treść mapy jest wymyślona i opracowana tak, by można było na niej rozegrać każdy rodzaj boju począwszy od desantów powietrzno-desantowych, a skończywszy na boju spotkaniowym itp.

1.2. Żetony bojowe — reprezentują oddziały wojskowe w skali batalionu (artylerie, regimenty, dywizjony lub baterie). Posiadają one awers, na którym znajdują się wszystkie dane o rodzaju jednostki oraz rewers, na którym to jednostki są zamaskowane przed przeciwnikiem. Wszystkie dane o sile, zasięgu i innych parametrach jednostek znajdują się na „kartach jednostek".

Uwaga: wszystkie jednostki wchodzące w kontakt bojowy nieartyleryjski muszą być odwrócone awersem do góry.

1.3. Rodzaje jednostek

oddziały rozpoznawcze



brytyjskie jednostki pancerne



niemieckie jednostki pancerne



artyleria p-lot



spadochroniarze angielscy

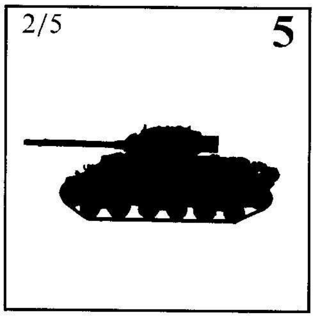


piechota



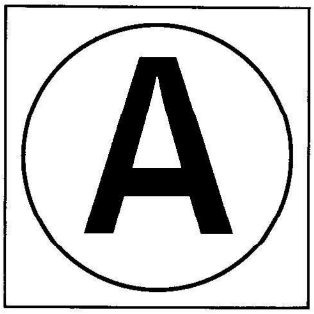
1.4. Numery oddziałów oznaczają rzeczywistą numerację i przynależność danej jednostki. Wszystkie jednostki nieartyleryjskie ukazane są jako bataliony.

nr → batalionu

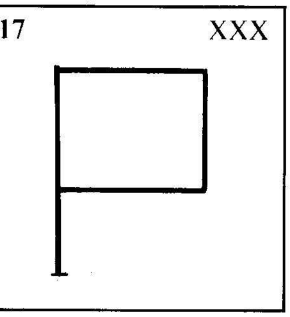


← nr dywizji (5 Dyw Panc)

awers



rewers



← nr korpusu (XXX korpus)

Karty jednostek

2/5 p.panc. **5** — jednostka pancerna

punkty siły

10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

Zasięg ruchu **12**

Umocniony **T** **N** ← T – TAK, N – NIE

⊕ 2

⊕ oddział może prowadzić walkę ogniową o dwa heksy

Wystarczy zaznaczyć ołówkiem (T) ⇒ oddział jest umocniony, jeżeli oddział był w tej samej fazie w ruchu w marszu lub był zmuszony do ucieczki nie moze zostać ani być umocniony

I/103 art. **XXX** — jednostka artyleryjska

punkty wsparcia artyleryjskiego

5	4	3	2	1

Zasięg ruchu **6**

Zasięg ognia **4**

Umocniony **T** **N**

2.0. Zasada ruchu

Sprowadza się do jednego. Każdy oddział może poruszać się w dowolnym kierunku we własnej fazie ruchu (lub w formie pościgu i ucieczki) wykorzystując do tego zasób własnych punktów ruchu.
Podczas faz ruchu gracze mogą przesunąć tyle jednostek ile chcą, w dowolnym kierunku, kolejność przesuwania oddziałów jest obojętna. Poruszanie się oddziałów dozwolone jest tylko we własnej fazie ruchu (wyjątek stanowi ucieczka).
2.1. Oddział nie może zająć ani przejść przez pole zajmowane przez wrogi oddział.
2.2. Oddział nie może wydać w danej fazie większej ilości punktów ruchu niż wynosi jego zdolność poruszania się (oddział nie musi wyczerpać całego limitu punktów ruchu).
2.3. Punkty ruchu nie wykorzystane w jednej fazie nie mogą być wykorzystane w fazie następnej.
2.4. Oddziały nie mogą przekazywać sobie punktów ruchu.

3.0. Wpływ terenu na ruch

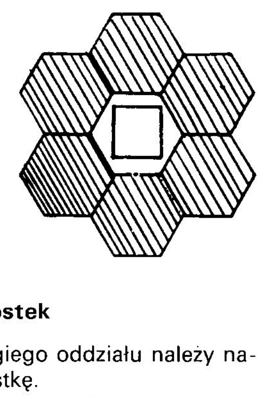
3.1. Oddział przesuwający się po drodze wydaje 1/2 punktu ruchu. (Wydając jeden punkt ruchu oddział przesuwa się o 2 pola.)
3.2. Oddział wkraczający na drogę z boku wydaje punkty ruchu wg. terenu, z jakiego na tę drogę wkracza.
3.3. Rzeki mogą być przekraczane w dowolnym miejscu, lecz przy przejściu oddział musi dodatkowo wydać jeden punkt ruchu. Wojska pancerne i zmotoryzowane nie mogą przekraczać rzek (tylko przez mosty — wyjątek stanowią oddziały rozpoznawcze).
3.4. Duże rzeki mogą być przekraczane tylko przez jednostki piechoty, rozpoznawcze, oddziały spadochronowe, kawaleria.
3.5. Oddział wchodzący na pole zawierające las wydaje dodatkowo 1 punkt ruchu (jednostki piechoty spadochroniarzy) lub 3 punkty ruchu (jednostki pancerne i zmotoryzowane).
3.6. Wchodząc na tereny podmokłe oddziały piechoty i spadochroniarzy wydają dodatkowo 1 punkt ruchu za każde pole z terenem podmokłym.
3.7. Pozostałe informacje, dotyczące wpływu terenu na ruch i walkę, pokazuje tabela 1.

4.0. Koncentracja jednostek

4.1. Jedno pole może być zajmowane przez oddziały o maksymalnej sile 24 punktów.

5.0. Strefa kontroli

Strefa kontroli oddziału jest to sześć sąsiednich heksów otaczających heks zajmowany przez ten oddział. Każdy oddział kontroluje sześć sąsiednich heksów.



5.1. Wszystkie oddziały, z wyjątkiem jednostek artylerii, przez cały okres posiadają strefy kontroli niezależnie od etapu i fazy gry. Jedyny wyjątek stanowi tu utrata strefy kontroli na okres jednego etapu przez oddział, który w wyniku walki został zmuszony do wycofania się o 4 pola (B4S).

6.0. Strefa kontroli a ruchy jednostek

6.1. Wchodząc w strefę kontroli wrogiego oddziału należy natychmiast zatrzymać poruszaną jednostkę.
6.2. Strefy kontroli nie mają wpływu na jednostki uczestniczące w pościgu.
6.3. Wchodząc we wrogą strefę kontroli nie ponosimy dodatkowych kosztów w punktach ruchu.

7.0. Wyjście ze strefy kontroli

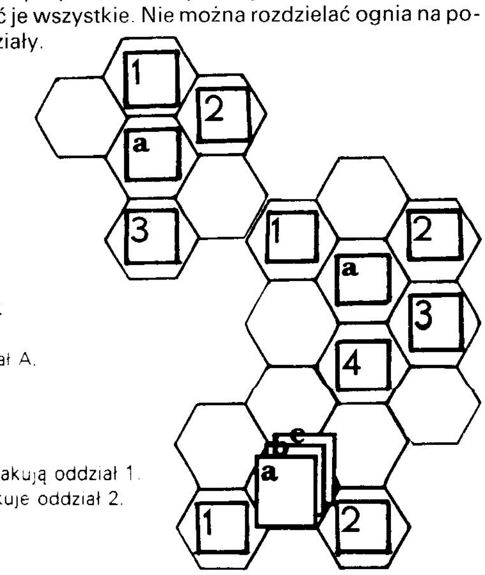
7.1. Oddział może opuścić wrogą strefę kontroli podczas trwania własnej fazy ruchu i wejść w inną strefę kontroli wrogiego oddziału.

8.0. Walka

8.1. Oddziały mogą walczyć jedynie wtedy, gdy znajdują się na sąsiednich polach.
8.2. Jednostki artylerii mogą atakować wroga znajdującego się w zasięgu ich ognia nie mając z nimi wspólnej strefy kontroli.
8.3. Graczem atakującym jest ten, który poruszał się w danej fazie, jego przeciwnik jest graczem broniącym się (obrońcą).
8.4. Oddział przeciwnika można zaatakować wchodząc własną jednostką w strefę kontroli przeciwnika.
8.5. W celu rozstrzygnięcia walki należy przeprowadzić następującą procedurę, wykorzystując tabelę „rezultaty walk":
8.5.1. Gracz atakujący wskazuje oddział atakowany oraz jednostki, którymi atakuje. Jeżeli w ataku uczestniczy artyleria jako wspierająca, należy ją wskazać.
8.5.2. Obrońca może wspierać obronę własną artylerią (nie musi). Obowiązany jest wtedy wskazać wspierającą artylerię.
8.5.3. Porównując sumę sił atakującego i obrońcy otrzymujemy jej wzajemny stosunek, np. 25 : 7 czyli 3,57 : 1. Wyniku poszukujemy w kolumnie 4:1. Jeżeli stosunek wynosi 3,5 : 1, wyniku poszukujemy w kolumnie 3 : 1.
8.5.4. W tabeli „rezultaty walk" odnajdujemy pożądaną kolumnę.
8.5.5. Rzucamy dwiema kostkami.
8.5.6. Wynik walki znajdujemy na przecięciu wiersza odpowiadającemu liczbie oczek i kolumny stosunku sił.

9.0. Nakazy przeprowadzenia ataków

9.1. Jednostki wroga, które znajdują się w strefie kontroli gracza atakującego muszą zostać zaatakowane. Nie dotyczy to jednostek własnych, znajdujących się w umocnieniach polowych bądź fortyfikacjach lub za rzeką (te nie mają obowiązku atakowania).
9.2. Wroga jednostka może być atakowana przez tyle oddziałów, ile znajduje się w jej strefie kontroli — sumuje się wtedy siły wszystkich oddziałów.
9.3. Jeżeli na jednym polu broni się kilka jednostek, to atakujący musi zaatakować je wszystkie. Nie można rozdzielać ognia na poszczególne oddziały.



Oddział A musi zaatakować oddziały 1, 2, 3.

Oddziały 1, 2, 3, 4 muszą zaatakować oddział A.

Jednostki A i B atakują oddział 1, a jednostka C atakuje oddział 2.

9.4. W przypadku, gdy atakujące jednostki zajmują jedno pole, to możliwe jest rozdzielenie ataków.
9.5. Gracz atakujący decyduje o kolejności rozstrzygania ataków.
9.6. Dany oddział może być atakowany tylko raz w jednej fazie.
9.7. Dany oddział może tylko raz w ciągu jednej fazy atakować.

10.0. Skutki ataków

Objaśnienia znaków z tabeli „Rezultaty walk"

A 2 — wszystkie atakujące oddziały muszą wycofać się o 2 pola,
A 2 (−1) — wszystkie atakujące oddziały muszą wycofać się o 2 pola i tracą jeden punkt siły,
A 1 (−1) — wszystkie atakujące oddziały muszą wycofać się o 1 pole i tracą jeden punkt siły,
A 1 — wszystkie atakujące oddziały muszą wycofać się o 1 pole,
A Z — wszystkie atakujące oddziały ulegają zniszczeniu,

A (–1), B (–1) – oddział atakujący oraz oddział broniący tracą po jednym punkcie siły,
B 1 – wszystkie oddziały broniące muszą wycofać się o 1 pole,
B 2 – wszystkie oddziały broniące muszą wycofać się o 2 pola,
B 3 – wszystkie oddziały broniące muszą wycofać się o 3 pola,
B 4 – wszystkie oddziały broniące muszą wycofać się o 4 pola,
B Z – wszystkie oddziały broniące ulegają zniszczeniu,
A (–1), B 1 – atakujący traci punkt siły, a broniący musi wycofać się o jedno pole.

10.1. Oddział zmuszony do ucieczki musi cofnąć się o nakazaną odległość od pola, na którym stał podczas walki (w dowolnym kierunku).
10.2. Oddziały mogą odzyskiwać punkty siły we własnych bazach zaopatrzeniowych.
10.3. Jeżeli własny oddział będzie stał w bazie zaopatrzeniowej przez całą jedną fazę własnego ruchu, to odzyskuje jeden punkt siły.
10.4. Broniący sam decyduje, które z pokonanych jednostek tracą punkty siły oraz ile ich tracą.
10.5. Jednostka, która traci wszystkie punkty siły ulega zniszczeniu.
10.6. Artyleria posiada tylko jeden punkt siły w walce bezpośredniej.
10.7. Oddział wycofujący się po walce nie może wejść we wrogą strefę kontroli ani wyjść poza planszę. Jeżeli jednostka nie ma innego wyjścia ulega zniszczeniu.
10.8. Oddział może się wycofywać tylko przez pola wolne od własnych jednostek. Możliwe jest jednak oczyszczenie drogi ucieczki przez usunięcie własnych oddziałów z drogi wycofującej się jednostki.
10.9. Oddziały wycofują się niezależnie od posiadanej ilości punktów ruchu i rodzaju terenu. (Oddziały pancerne nie mogą wchodzić na góry, nie mogą uciekać przez dużą rzekę.)
10.10. W celu zapewnienia wolnej drogi ucieczki, należy przemieścić własny oddział lub oddziały tak, aby na drodze ucieczki nie było żadnych jednostek.
10.11. Przemieszczenie nie może być większe niż o jedno pole.
10.12. Przemieszczany oddział nie może wyjść ani wejść we wrogą strefę kontroli.
10.13. Przemieszczenie jest niezależne od terenu.
10.14. Jeżeli jednostek nie można przemieścić, zniszczeniu ulega wycofujący się oddział.
10.15. Podczas jednej fazy jednostka może być przemieszczana wielokrotnie.

11.0. Pościg

11.1. Jeżeli pokonana jednostka została zmuszona do ucieczki, to wszystkie oddziały atakujące ją mogą wykonać pościg, poruszając się wzdłuż drogi odwrotu o tę samą ilość pól, o jaką zmuszona była wycofać się pokonana jednostka.
11.2. Oddział wykonujący pościg wzdłuż drogi odwrotu ignoruje strefy kontroli wrogich jednostek.
11.3. Jeżeli kilka pokonanych jednostek wycofało się w różnych kierunkach, to pościg może być prowadzony wzdłuż jakiejkolwiek drogi odwrotu.
11.4. Oddział wykonujący pościg musi zatrzymać się na pierwszym nie należącym do drogi odwrotu polu.
11.5. Oddział wykonujący pościg porusza się niezależnie od posiadanych punktów ruchu i rodzaju terenu.
11.6. Jednostki artylerii nie mogą uczestniczyć w pościgu. Jeżeli pokonany oddział uległ zniszczeniu, to zwycięzca może wejść na zajmowane przez wyeliminowaną jednostkę pole.

12.0. Wpływ terenu na walkę

12.1. Wynik walki zależy od terenu, na jakim stoi obrońca.
12.2. Wpływ terenu kumuluje się – np. atakując przez rzekę oddział, który znajduje się w lesie – otrzymujemy przesunięcie (rzeka + 1, las + 1) o dwa rzędy w lewo. Porównując siły atakujący–obrońca otrzymujemy 15:3, czyli 5:1, wyniku poszukujemy jednak w kolumnie przesuniętej o dwa rzędy w lewo, czyli 3:1.
12.3. Rzeki i mosty mają wpływ na walkę tylko wtedy, gdy wszystkie jednostki atakujące znajdują się po ich przeciwnej stronie.
12.4. Jeżeli atakowanych jest kilka oddziałów jednocześnie, a każdy z nich stoi w innym terenie, to obrońca przyjmuje dla siebie najbardziej korzystny teren, jaki zajmuje jedna z broniących się jednostek (patrz tabela 1).

13.0. Desant spadochronowy

13.1. W celu ujednolicenia nazw wszystkie oddziały powietrzno-desantowe będą odtąd nazywane oddziałami desantowymi.
13.2. Czas i miejsce lądowania są dowolne (lądować można we własnej fazie ruchu).
13.3. Jeżeli na polu lądowania znajduje się wrogi oddział (ale nie artyleria p-lot), należy przeprowadzić walkę. Polega ona na tym, że gracz reprezentujący stronę „lądującą" rzuca kostką.
Wynik: 6,5,4 – oddział lądujący zostaje zniszczony,
3,2 – oddział lądujący zwycięża lecz traci dwa punkty siły, oddział broniący ginie,
1 – oddział desantowy ląduje bez strat, oddział broniący ulega zniszczeniu.
13.4. Jeżeli na polu sąsiadującym z polem lądowania stoi oddział niemiecki (nie artyleria p-lot) przeprowadzana jest walka. Gracz reprezentujący stronę aliancką rzuca kostką.
Wynik: 6,5 – oddział lądujący ulega zniszczeniu,
4,3,2 – oddział lądujący zwycięża, lecz traci jeden punkt siły, oddział broniący ginie,
1 – oddział ląduje bez strat, oddział broniący ginie.
13.5. Jeżeli oddział ląduje na polu zajętym przez kilka wrogich jednostek, to każda z nich musi walczyć oddzielnie. Ta sama procedura obowiązuje gdy oddział ląduje na polu sąsiadującym z polem (polami) zajętym przez obrońcę.

14.0. Wpływ artylerii p-lot

14.1. Oddział desantowy może bez strat lądować w odległości dwóch pól od artylerii p-lot.
Jeżeli oddział ląduje na polu sąsiadującym z artylerią p-lot, to musi z nią walczyć. Gracz reprezentujący stronę aliancką rzuca kostką.
Wynik: 6,5,4 – oddział lądujący ginie,
3,2 – oddział lądujący zwycięża, lecz traci dwa punkty siły,
1 – oddział ląduje bez strat, oddział obrońcy ginie.
14.2. Jeżeli oddział ląduje na polu zajętym przez artylerię p-lot to musi z nią walczyć. Gracz reprezentujący stronę aliancką rzuca kostką.
Wynik: 6,5,4,3,2 – oddział lądujący ginie,
1 – oddział lądujący wygrywa walkę lecz traci dwa punkty siły, oddział obrońcy ginie.
Uwagi:
– Wśród jednostek desantowych znajduje się batalion artylerii.
– Podczas lądowania podlega on wszystkim zasadom dotyczącym wojsk desantowych.
– Po wylądowaniu artyleria podlega zasadom dotyczącym wojsk lądowych.
– Jeżeli oddział lądujący spotyka się z oddziałem pancernym na sąsiednim polu, to musi z nim walczyć tak jakby go atakował z lądu (każdy oddział lądujący walczy oddzielnie).
14.3. Artyleria p-lot uniemożliwia bombardowanie pola, na którym stoi.
14.4. Jeżeli bombardowane jest pole sąsiednie do artylerii p-lot., to musimy kostką rzucić 1,2,3,4, by móc bombardować; oczka 5,6 uniemożliwiają to.

15.0. Artyleria

15.1. Jednostki artylerii mogą jako jedyne uczestniczyć w walce nie będąc w strefie kontroli oddziału przeciwnika. Mogą atakować samodzielnie, wspierać ataki oraz obronę własnych jednostek.
15.2. Wszystkie jednostki artylerii posiadają cztery punkty siły walki bezpośredniej.

15.3. Walka.
15.3.1. Artyleria może atakować tylko we własnej fazie walki i w fazie obrony oraz w fazie kontrataków (patrz kontratak).
15.3.2. Uzyskanie wyniku walki jest zgodne z procedurą obowiązującą oddziały nieartyleryjskie.
15.3.3. Artyleria może atakować tylko jedno pole.
15.3.4. Kilka jednostek artylerii może atakować jedno pole.
15.3.5. Atakowany oddział musi znajdować się w zasięgu ognia artylerii.
15.3.6. Artyleria prowadząc walkę ogniową nie ponosi żadnych strat.
15.3.7. Jednostka artylerii nie może uczestniczyć w pościgu.
15.3.8. Jednostki artylerii nie mają stref kontroli (nie dotyczy to artylerii przeciwpancernej).
15.3.9. Jednostki artylerii nie mogą po samodzielnej walce wycofać się, tracą wtedy odpowiednią ilość punktów siły wsparcia (np. B 2 — oznacza, że dany oddział artylerii traci 2 punkty wsparcia artyleryjskiego).
15.4. Wsparcie ataku.
15.4.1. Jeżeli artyleria wspiera własny atak, to do sumy sił jednostek atakujących dodaje się siłę (bądź sumę sił) ognia artylerii wspomagającej.
15.4.2. Jeżeli artyleria wspiera atak wykonywany na kilka oddziałów wystarczy by tylko jeden z nich znajdował się w jej zasięgu.
15.4.3. W danej fazie jednostka artylerii może wspierać atak tylko raz.
15.5. Wspomaganie obrony.
15.5.1. Jednostki artylerii mogą wspierać obronę podczas fazy walki przeciwnika.
15.5.2. Artyleria nie może wspierać obrony jeżeli w danej fazie znajduje się w strefie kontroli przeciwnika.
15.5.3. Artyleria wspomagająca obronę dodaje siłę swego ognia do siły ognia atakowanej jednostki.
15.5.4. Jednostka wspierana musi znajdować się w zasięgu ognia danej artylerii.
15.5.5. Jeżeli obiektem ataku przeciwnika jest kilka oddziałów, to wspierając obronę wystarczy aby jeden z nich znalazł się w zasięgu ognia wspomagającej artylerii.
15.5.6. Jednostka artylerii — może tylko raz w danej fazie wspierać obronę — wspierająca obronę nie ponosi żadnych strat.
15.5.7. Jednostka artylerii, która znajduje się w strefie kontroli wrogiego oddziału atakując używa wskaźnika „siła walki bezpośredniej" czyli 4 punktów (jeżeli zajmuje pole z inną jednostką nieartyleryjską może działać jak zwykła artyleria).
15.6. Jednostki artylerii nie mogą przekraczać rzek w bród (mogą to tylko uczynić przez mosty).

16.0. Artyleria przeciwpancerna

16.1. Jest ona wyjątkowo skuteczna w walce z czołgami i oddziałami przeciwpancernymi.
16.2. Jeżeli do ataku (lub obrony) na oddziały zmotoryzowane ma oddziaływać jeden oddział artylerii przeciwpancernej, to ich siłę dzielimy przez 2; jeżeli mają działać dwa oddziały przeciwpancerne, to siłę dzielimy przez 3, itd.
16.3. Artyleria przeciwpancerna nie oddziaływuje w ten sposób na oddziały niezmotoryzowane.

17.0. Prom

17.1. Podczas jednej fazy ruchu promem można przeprawić jeden batalion (dowolnego rodzaju wojsk).
17.2. Podczas fazy nocnej promem można przeprawić dwa dowolne bataliony.
17.3. Przed transportem oddział transportowy musi stać na polu, z którego odpływa prom. W następnej fazie oddział może przeprawić się przez rzekę, lecz dalej nie może się już poruszać (w tej samej fazie).
17.4. Transport promem jest dozwolony tylko wtedy, gdy obydwa końce są wolne od oddziałów wroga.
17.5. Prom może ulec zniszczeniu, jeżeli jeden z graczy wykona na niego atak artyleryjski. Wyrzucenie kostką 1 oczka oznacza zniszczenie promu.
17.6. zniszczonego promu nie można odbudować.

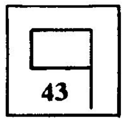
18.0. Saperzy

18.1. Uczestniczą w walkach jako bataliony piechoty.
18.2.0. Jako jedyne jednostki mogą budować mosty oraz je odbudowywać „budowa mostu".
Batalion saperów zajmuje pole, na którym rozpoczyna budowę (odbudowę) mostu. Stoi na nim jedną własną fazę. W następnej przesuwa się na pole po drugiej stronie rzeki, gdzie stoi przez następną fazę.
18.2.1. Po spełnieniu tej procedury stawiamy znak „Most".
18.2.2. Batalion budujący most może jednocześnie prowadzić walkę.
U w a g a : Jeżeli zostanie zmuszony do ucieczki, musi rozpocząć budowę od nowa.
18.3. Saperzy mogą budować most na rzekach: Dolny Ren oraz Waal, lecz muszą pozostać na każdym brzegu obok fazy własnego ataku.
18.4. Saperzy mogą minować pola. Jeżeli na danym polu oddział saperów będzie stał przez jedną fazę własnego ruchu, to może na nim postawić żeton pól minowych. Żetony pól minowych mogą być fałszywe, toteż stawiający je gracz musi sobie zapisywać, że pole minowe X jest prawdziwe, zaś pole minowe Y jest fałszywe. Każdy oddział saperów może postawić trzy pola minowe prawdziwe, potem musi się udać na jedną fazę ruchu do bazy zaopatrzeniowej po miny (jeżeli chcą je dalej stawiać saperzy minują pola, na których stoją). Pola minowe mają wpływ na oddziały własne i przeciwne. Nie mają wpływu jeżeli na polu minowym stoi własny oddział saperów (dotyczy to również pól minowych przeciwnika).

19.0. Mosty

19.1. Most może zostać wysadzony, jeżeli któryś z graczy ustawi swoją dowolną jednostkę po którejkolwiek stronie mostu i we własnej fazie ruchu zdeklaruje wysadzenie mostu, można to też wykonać w fazie kontrataku.
19.2. Most zniszczony utrudnia zaopatrzenie, przez co wszystkie jednostki znajdujące się za zniszczonym mostem tracą połowę zdolności poruszania się (zaokrąglając w dół).
19.3. Atak przez most traktowany jest jak atak przez rzekę.

20.0. Dowództwa Dywizji



numer dywizji

20.1. Nie posiadają stref kontroli.
20.2. Posiadają 3 punkty siły.
20.3. Mogą w jednej fazie pokonać 8 pól.
20.4. Mogą zajmować pole wraz z innymi jednostkami (ich siłę dodaje się do siły tych oddziałów).
20.5. Mogą zostać zniszczone, jeżeli podczas fazy ruchu wojsk nieprzyjacielskich przeciwnik przejdzie przez pole, na którym stoi dowództwo dywizji (jeżeli na danym polu stoi tylko dowództwo dywizji).
20.6. Wpływ dowództwa dywizji
- Jeżeli oddział broniący się lub atakujący znajdzie się w odległości mniejszej niż pięć pól od dowództwa dywizji, to po obliczeniu stosunku sił walczących temu, kto posiada wpływ dowództwa dywizji dodaje się jeden punkt
np.: wynik = 5 : 1 broniący posiada dowództwo dywizji wynik = 4 : 1.

21.0. Umocnienia polowe

Wszystkie jednostki z wyjątkiem dowództwa dywizji mogą we własnej fazie budować umocnienia polowe. (Zaznaczyć należy „T" na karcie jednostki.)
21.1. Mogą one być budowane w dowolnym terenie (z wyjątkiem terenów podmokłych, bagien).
21.2. Mogą być budowane wielokrotnie na jednym terenie. By teren był umocniony co najmniej połowa oddziałów na nim się znajdujących musi być umocniona (ich wielkość — ilość nie wpływa na zwiększenie obronności).
21.3. Wpływ na walkę
Jeżeli oddział zaatakowany znajduje się w umocnieniach polowych, siła jego obrony zwiększa się o 1 punkt siły.

22. Zaopatrzenie

22.1. Jeżeli droga zaopatrzenia wojsk alianckich jest przecięta choć w jednym punkcie (zniszczony most lub oddział niemiecki na drodze lub na polu z nią graniczącym) to powoduje to zmniejszenie możliwości poruszania się o połowę wszystkich jednostek w ten sposób odciętych. Nie dotyczy to jednostek desantowych. Zaopatrzenie nie ma wpływu na punkty siły. Zaopatrzenie dostarczane jest tylko drogami z baz zaopatrzenia. Bazami zaopatrzenia są też miasta o powierzchni większej niż pięć pól (opanowane przez własne wojska).

23. Walka ogniowa ⊕

23.1. Oddział może prowadzić ostrzał pól dalszych niż sąsiednie (np. oddziały Tygrysów, Panter itp.), jeżeli na jego karcie jednostki widnieje znak ⊕ 2 (może wtedy ostrzeliwać w promieniu dwóch pól).
23.2. Procedura ostrzału:
Każdy oddział wchodzący w strefę ostrzału musi się zatrzymać. Gracz ostrzeliwujący rzuca kostką, wynik: 1,2,3 — brak efektu ostrzelania, przeciwnik może przemieszczać się dalej; 4,5,6 — przeciwnik traci 1 punkt siły (może dalej poruszać się, ale jego straty wzrastają do 2 punktów siły).
P r z y k ł a d: Jeżeli na pole X, znajdujące się pod ostrzałem wrogiej jednostki wchodzi nasz własny oddział (nieważny jest efekt), to każdy następny własny oddział wchodzący w to pole nie może być ostrzeliwany i może np. wejść w strefę kontroli oddziału ostrzeliwującego.
23.3. Również atakując można najpierw ostrzelać przeciwnika.

W następnym numerze opiszemy następujące opcje:

- Lotnictwo
  - bombowe
  - rozpoznawcze
- Kontrataki
- Maskowanie
- Minowanie
- Bazy zaopatrzenia
- Fazy ruchu

Zasady szczegółowe będą zamieszczane w kolejnych numerach np. desant morski

24.0. Samodzielne ataki artyleryjskie

dla atakowanych jednostek od 1 do 12 punktów

rzut kostką	Ilość atakujących jednostek artylerii							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4
2	-1	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-4
3	0	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-4
4	0	0	-1	-1	-2	-2	-2	-3
5	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	-3
6	0	0	0	0	0	-1	-2	-2

dla atakowanych jednostek od 13 do 24 punktów

rzut kostką	Ilość atakujących jednostek artylerii							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	3	3	4	4	5	5	6	7
2	3	3	3	4	4	5	6	7
3	2	3	3	3	4	4	5	6
4	2	2	3	3	3	4	5	6
5	1	2	2	3	3	3	5	6
6	1	1	2	2	3	3	4	5

Ci z was, którzy zdobędą najwięcej punktów w zadaniach, będą nagrodzeni książkami o tematyce wojskowej, jak też zaproszeni do „wielkiej gry" w październiku 1993 roku.

KOMPUTER NASI GÓRĄ!!! „ARDENY 1944"

W natłoku zagranicznego oprogramowania dobre polskie programy stanowią nieliczne i nie zawsze chlubne wyjątki. Jeżeli chodzi o oprogramowanie użytkowe, sytuacja jakby się trochę poprawiła i każdy następny rok przynosić chyba będzie kolejne produkty coraz lepszej jakości i sprzedawane w sposób nieznany jeszcze dla naszego odbiorcy — ładne, dobrej jakości pudełka, pełne i wyczerpujące instrukcje itd. Jednak „nie samym chlebem człowiek żyje" — każdy nawet najbardziej zagorzały wróg gier komputerowych czasami potrzebuje rozrywki i one właśnie mu ją zapewniają. I tutaj zdziwienie — czyżby nasi programiści zapomieli o tak przecież znanym i niewątpliwie zajmującym zajęciu jak pisanie programów dla rozrywki? A może brak im umiejętności? Wbrew chyba powszechnemu sądowi, to właśnie na tym polu trzeba wykazać się prawdziwą wirtuozerią przy klawiaturze, wydobywając z komputera wszystko co możliwe i niemożliwe!!!
Oprócz nielicznych wyjątków (tak naprawdę to znam jeden — „Electrobody" — dobrze zrobiony, ładnie wydany) na tym polu nic, ale to zupełnie nic się nie dzieje. Na pewno dużym problemem jest tutaj konieczność liczenia się z bezkarnym kopiowaniem nowego programu, tak przez „zwykłych" graczy, jak i ludzi, którzy później za 10–20 tys. złotych sprzedają na giełdzie produkt często całego roku pracy programisty. Specjalistyczne programy użytkowe bronią się przed tym złożoną instrukcją, koniecznością stałej konsultacji z wytwórcą i innymi pośrednimi zabezpieczeniami, lecz gry na tym polu są stracone — brak pewnego środka zabezpieczającego je przed kopiowaniem.
W tych właśnie warunkach, po tym przydługim chyba wstępie mam dla wszystkich miłośników gier strategicznych dobrą nowinę: powstała nowa polska gra pt.: „Ardeny — Ostatnia Niemiecka Ofensywa" („Ardennes — The Last German Offensive"). Gra symuluje próbę przejęcia przez wojska niemieckie inicjatywy strategicznej na froncie zachodnim w grudniu 1944 r.
Warto też powiedzieć o wymaganiach sprzętowych, które jak na dzisiejsze czasy ogromnej ilości MHz-ów są bardzo niewielkie:
- komputer klasy IBM PC (XT, AT, 386, ...) wyposażony w min. 640 kb pamięci oraz dysk twardy z min. 1 MB wolnego miejsca; w przypadku posiadania komputera XT nie zalecana jest praca w trybie innym niż Hercules w związku z jego niewielką szybkością;
- jedna z kart grafiki: Hercules, EGA lub VGA.

Chwilowo powstała tylko wersja gry na IBM, ale planowane jest (już rozpoczęto prace) powstanie gry na Amigę! O powstaniu tej wersji, strategii gry, szczegółowych informacjach o grze, a także o wszystkich wiadomościach na temat gry, powiadomimy czytelników w następnych artykułach z tego cyklu. Warto w tym miejscu powiedzieć jeszcze parę słów o sposobie zdobycia zdobycia gry lub jej wersji demo — trwają aktualnie pertraktacje na temat sprzedaży programu tak w Polsce, jak i może za granicą. Każdy, kto jest zainteresoany, może otrzymać wersje demo gry w jeden z następujących sposobów:
- wysyłając list wraz z 20 tys. złotych (na kopertę, znaczek itd.) na adres: Jarosław Chudziak, ul. Egejska 1 m. 13, 02-764 Warszawa;
- dzwoniąc do jednego z warszawskich BBS-ów i pozostawiając list na nazwisko: Jarosław Chudziak.

Jarosław Chudziak & Marcin Popkiewicz
photo: Cezary Chojnowski

„ARDENY — ..." TO GRA DLA PRAWDZIWEGO K O N E S E R A GIER STRATEGICZNYCH!!!

KARTY JEDNOSTEK

ALIANCI

I/4 BSpad — 1

punkty siły

			7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **4**

umocniony T N

II/4 BSpad — 1

punkty siły

			7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **4**

umocniony T N

III/4 BSpad — 1

punkty siły

			7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **4**

umocniony T N

10/1 BSpad

punkty siły

			7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **4**

umocniony T N

11/1 BSpad — 1

punkty siły

			7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **4**

umocniony T N

PR/11 BP — 5

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

CBH/11 BP — 5

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

IRC/11 BP — 5

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

11 PLF (ckm) — 5

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

156/1 BSpad — 1

punkty siły

			7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **4**

umocniony T N

2/5 ppanc — 5

punkty siły

10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **12**

umocniony T N

5/5 ppanc — 5

punkty siły

10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **12**

umocniony T N

9/5 ppanc — 5

punkty siły

10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **12**

umocniony T N

3 Rozp — 5

punkty siły

4	3	2	1

zasięg ruchu **22**

umocniony T N

Sztab 5 DPanc

punkty siły

3	2	1

zasięg ruchu **8**

umocniony T N

I/17 pal

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

zasięg ognia **4**

umocniony T N

II/17 pal

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

zasięg ognia **4**

umocniony T N

4 p-panc

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **6**

zasięg ognia **4**

umocniony T N

5 p-lot

punkty siły

4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

zasięg ognia **1**

umocniony T N

NIEMCY

I/1 pp

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

11/1 pp

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

III/1 pp

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

I/22 pp

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

II/22 pp

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

III/22 pp

punkty siły

5	4	3	2	1

zasięg ruchu **5**

umocniony T N

506 b.

punkty siły

15	14	13	12	11
10	9	8	7	6
5	4	3	2	1

zasięg ruchu **13**

Umocniony T N

⊕2

Uwaga:
bataliony 1 niemieckiego pp mają pełne stany
bataliony I i II/22 pp mają po 2 punkty siły

TABELA 1. WPŁYW TERENU NA WALKĘ I RUCH

RODZAJ TERENU	WPŁYW* NA WALKĘ	KOSZT PORUSZANIA SIĘ PRZEZ:				
		PIECHOTĘ	ZMOTORYZOWANE + ART. ZMOTORYZOWANĄ	ROZPOZNAWCZE ZMOTORYZOWANE	KAWALERIĘ	ARTYLERIĘ
Teren płaski	–	1	1	1	1	1
Wzgórza	+2	+1	+2	+1	+1	+2
Rzeki	+1	+1	przekraczanie niemożliwe	+4	+3	przekraczanie niemożliwe
Duże rzeki	+3	+3	niemożliwe	po przeprawie zatrzymane	po przeprawie zatrzymane	przekraczanie niemożliwe
Lasy	+1	+1	+3	+2	+2	+3
Mosty	zależy od rodzaju rzeki	drogami 1/2 terenem płaskim 1	drogami 1/2 terenem terenem płaskim 1	drogami 1/3 terenem płaskim 1	drogami 1/2 terenem płaskim 1	drogami 1/2 terenem płaskim 1
Droga	–	1/2	1/2	1/3	1/2	1/2
Miasto	+2	+1	+2	+1	+1	+3
Tereny podmokłe (bagna)	+1**	+1	niedostępne	+3	+1	niedostępne
Góry	+3	+4 (odddziały górskie +2)	niedostępne	niedostępne	+6	niedostępne
Skarpy	+3	+5 (oddziały górskie +2)	niedostępne	niedostępne	niedostępne	niedostępne

* Przesunięcie w tabeli wyników na korzyść obrońcy
** Jeżeli większość oddziałów atakujących naciera z bagien

REZULTATY WALKI

STOSUNEK SIŁ ATAKUJĄCY : OBROŃCA

	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
2	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1 (-1)	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 2 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)	B 4 (-4)	B 4 S (-4)	B Z	B Z
3	A(-1), B(-1)	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)	B 4 (-4)	B 4 S (-4)	B Z
4	A 1	A(-1), B(-1)	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 2 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (3)	B 4 (-4)	B 4 S (-4)
5	A 1	A 1	A(-1), B(-1)	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)	B 4 (-4)
6	A 1 (-1)	A 1	A 1	A(-1), B(-1)	A(-1), B(-1)	B 1	B 1	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)
7	A 1 (-1)	A 1 (-1)	A 1	A 1	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1	B 2	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 3 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)
8	A 2 (-2)	A 1 (-1)	A 1 (-1)	A 1	A 1	–	B 1	B 1	B 1 (-1)	B 2	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-2)	B 3 (-2)
9	A 2 (-2)	A 2 (-2)	A 1 (-1)	A 1 (-1)	A 1	A (-1) B (-1)	–	B 1	B 1	B 2	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-2)
10	A Z	A 2 (-2)	A 2 (-2)	A 1 (-2)	A 1 (-1)	A (-1) B (-1)	–	–	B 1	B 1	B 2	B 2	B 2 (-1)	B 2 (-2)
11	A Z	A Z	A 2 (-2)	A 2 (-2)	A (-1)	A 1	A 1	–	–	B 1	B 2	B 2	B 2	B 2 (-1)
12	A Z	A Z	A Z	A 2 (-1)	A 1 (-2)	A 1	A 1 (-1)	A (-1)	A (-1)	A (-1)	A(-1), B 1	A(-1), B 2	A(-1), B 2	A(-1), B 2

Zadanie 1

twój ruch   twoja walka

faza ruchu aliantów	walka	faza ruchu Niemców	walka Niemców

1 – zdobyć most na rzece Waal
2 – zająć 1 pole Mayern oddziałem zmotoryzowanym
3 – oczyścić drogę z Meyern do Aarchus z nieprzyjaciela

Przyznane punkty:

maksymalnie

– Za zdobycie Mayern (za każde zajęte pole miasta 1 punkt) .... 3 p.
– Za zdobycie nie zniszczonego mostu 5 punktów .... 5 p.
– Za doprowadzenie do Mayern choć jednego oddziału zmotoryzowanego 2 p. .... 2 p.
– Za każdy zniszczony oddział przeciwnika 1 p. .... 6 p.
– Za każdy nie użyty do walki oddział powietrzno-desantowy 5 punktów .... 30 p.
– Za oczyszczenie z wojsk przeciwnika drogi z Aarchus do Mayern 5 p. .... 5 p.
(na drodze ani na polach sąsiednich nie może znajdować się przeciwnik, most musi być niezniszczony)

suma 51 p.

Za elementy zadania nie wykonane, np. most zostanie zniszczony lub nie zostanie opanowany, gracz atakujący traci punkty (w tym przypadku traci ich 5).
Uwaga: Zarówno w tej jak i następnych grach oddziały poruszają się tylko po całych polach.

Tabela ruchów

jednostka	pole pośrednie	pole końcowe
2/5 5		
5/5 5		
9/5 5		
3 Rozp 5		
1/17 5*		
2/17 5**		
4 ppanc. 5		
5 p.lot. 5		
11 PLF 5		
PR/11 5		
CBH/11 5		
IRC/11 5		
I/4 1		
II/4 1		
III/4 1		
10/1 1		
11/1 1		
156/1 1		

Kolejność ataków

Atak*** nr	Jaką jednostkę atakujesz?	Jakich własnych jednostki użyjesz? + artyleria
	I/22	
	II/22	
	III/22	
	I/1	
	II/1	
	506b.	

Imię: ....
Nazwisko: ....
Adres: ....
....

Wpisz wyraźnie swój adres!

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

* Jeżeli ruch wykonywany jest bez specjalnych „komplikacji" wystarczy podać nr pola końcowego.
** W przypadku artylerii, jeżeli dane pole jest ostrzeliwane, przy liczbie na polu końcowym wpisujemy B. Jeżeli art. jest przemieszczana, to wypełniamy normalnie.
*** 1. I/22 pp 1 → czyli jako pierwszy atakują I batalion 22 pułku piechoty 1 dywizji.

Początkowe rozstawienie żetonów:

– sztab 5 DPanc. kanadyjskiej stoi w Aarchus zaś wszystkie jednostki tej dywizji nie dalej niż dwa pola od niego
– jednostki niemieckie stoją na polach:

I/22 – 2046	I/1 – 2086	506b. – 2135
II/22 – 2051	II/1 – 2132	
III/22 – 2039	III/1 – nie bierze udziału w tej grze	

Rozwiązanie zadania nr 1 i ewentualne zamówienie następnych numerów proszę kierować na adres:
WOJCIECH ZALEWSKI
Warszawa 02-784
ul. Pięciolinii 6/19

